3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。





位后可樂店司司

参与游戏讨论, 获取丰厚礼品!

高档MP3-50台

特色體製団曲とこう

機構造第一150mm

今天就去注册吧!

LIKY

◆制作《西林》的Chunsoft被 手机游戏公司收购,听到这则消 息真是令人震惊,希望《西林》、 《特鲁尼克》两个系列不要就此 消失了。期待NDS上的《西林》、 PSP上的《特鲁尼克》。

◆GF 現在对字机游戏兴趣大 增、地現在最喜欢玩的是 NDS《超





马修

◆不久前,气温变化很大,不少同事都或多或少地染了点疾病、惟独马修没有事,呵呵…… (坏笑一个。)

◆《蛋普英雄》是半个月米 马修玩的惟一一款非三国游戏。 其余玩的分别是 GBA 版的《真·三国 无双 ADVANCE》,PSP 版的《真·三国无双》、 《三国志 V》还有 PS2 的《真·三国无双 4》。

◆掌机上的《超级大战争DS》、家用机上 的《刀魂3》以及5月上映的《星战前传3》都

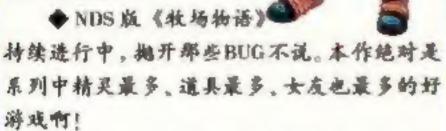
让马修超级期待 ——期待本身就是 ——种幸福啊。

◆現在PSP 终 于降到正常价格了, 该出手就出手吧, 等翻新机、假电池 什么一出现,实起 来就更麻烦了。



辖风

◆好友帮人购 PSP。当 PSP被快递公司运走后才发 现他自己用于试机的《永 恒传说》忘记取出……看来 以后叫他帮我买PSP是梦程 必行的事情呀!



◆目前游戏方面最期待的还是《洛克人 ZERO4》,众多的新系统和系列一贯的优良品

质都是期待的理由。宣传影像看得 我热血沸腾,期待 各位玩家的达人影 像。



雷伊

■PS上的"やるドラマ" 系列4作终于要全部移植给 PSP了,而且在5月底就会4 作一起发售。虽然说每个才 3800日元的价格比较厚道, 但要把4个全部买下也是一 笔不小的开支啊……

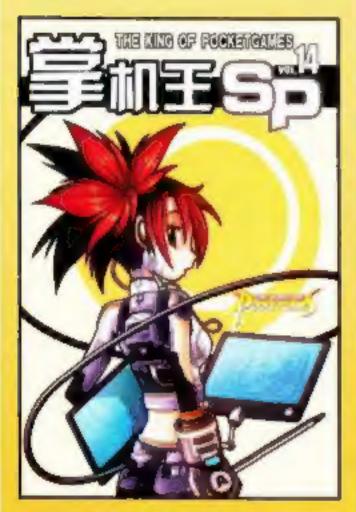
■《侦探癸生川流介事件 译 假面幻影杀人事件》是到目

前为止本人在NDS上最为满意的一款作品。游戏不仅剧情优秀,而且还揭示了目前日本社会普遍存在的青少年犯罪问题,而这个问题又是同类作品中所极力回避的。虽然游戏的销量不怎么样,但是发售后却在日本各大BBS获得了极佳的口碑。感谢无气带给了我们这么优秀的推理AVG作品,热切期待续作的出现!

读者们,不要吝惜您的意见和建议,来信请寄至:兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)邮编:730020。 或发Email到pgking@263.net The King of Pocketgames

CONTENTS





NEW WILLIAMS

- 百万部 PSP 北美上市引发轰动
- NDS 强势热钢 任天堂利润着墙 5
- PSP 及 NDS 版《红侠乔伊》新作双公开 5
- SCEK 打造韩版 PSP 网络影音点播服务
- 7 港台版 PSP 发行计划正式公布

最新日本掌机游戏周间销量榜	9
汉化讯息台	10
掌机游戏综合发售表	12
掌机黄金眼	14

18

16

- 英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪 18 39
- 天地之门 22
- 彼岸岛 24
- 钢之炼金术师 28
- 28 任天狗
- 33 SD 高达 G世纪DS
- 36 NARUTO 最强忍者大集结 3

特稿——神游万里

38 动物之臺 DS

- 电子浮游生物
- 40 咕噜咕噜回旋投(暫名)
- 41 死掉Bleach
- 洛克人 ZERO4
- 海贼王 龙之参 44
- 模拟大楼 SP
- 名侦探柯南 晓之纪念碑 48
- 甲虫主者 49

50

- 未名传说:刀镰兄弟会
- Wipcourt Pure
- 雷曼:强盗的复仇

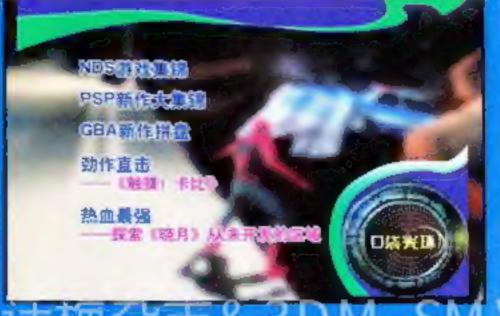
58

- 58 《真·三国无效 ADVANCE》完全攻略
- 76 蛋兽英雄
- 三国志V

触摸! 卡比



影像VCD内容导视



研究中心 99	遊戏索引
99 《真·三国无双》副将终级研究 105 《牧场物语 精灵驿站》完全研究	GBA -
113 《大合奏』兄弟乐队》之乐器篇	海贼王 龙之梦 44
硬件发烧馆 ————————————————————————————————————	甲虫王者 49
115 PSP、你选了吗——PSP购机维护全攻略	雷曼: 强盗的复仇 57
120 次世代烧录大披露——访NDS烧录厂商	洛克人 ZERO4 42
124 XG2Pro 烧录卡抢鲜测试 131 4月上旬業机市场扫描	名侦探柯南 晓之纪念碑 48
132 硬件短消息	模拟大楼 SP 46
小神游俱乐部————————————————————————————————————	真·三国无双 ADVANCE 58
134 神游 CGT, 我们来了!	NDS
玩转 PSP 138	NARUTO 最强忍者大集结 3 36
	SD 高达 G世纪 DS 33
138 FLASH文件的转换 138 影片的剪切与合并	触摸! 卡比 92
140 关于 PSP 的 1.50 版本的一点闲言碎谱	大合奏 兄弟乐队 113
口袋剧场 — 142	蛋兽英雄 76
142 《异色代码 双重记忆》——剧情鉴赏("下)	动物之森 DS 38
专区地带 152	电子浮游生物 39
	鋼之炼金 术师 26 咕噜咕噜 回旋投 (暂名) 40
162 超级机器人大战专区 160 口袋妖怪广播台 168 不可思议的速言 154 涂金岁月——掌机和日长廊 162 牧场生活 170 METROID	A R I I I I I I I I I I I I I I I I I I
156 N-GAGE ZONE 164 火纹大陆 PLANET	Described Historica
158 吸血鬼之馆 188 索尼克专递 172 逆转剧场	任天狗 28 死神 Bleach 41
掌门人 ————————————————————————————————————	异色代码 双重记忆 142
174 掌门人 180 交流空间	(PSP)
178 问题地带 182 中奖者的反馈 170 // ### T CD	Wipeout Pure 54
179《掌机王 SP》第 10 辑大奖揭晓	彼岸岛 24
掌机王自由谈————————————————————————————————————	三国志 7 84
184 我的野蛮女友	天地之门 22
185 购买二手 NDS 奇遇记 188 创新无极限——浅析掌机游戏的创意	未名传说,刀锋兄弟会 50
画廊——超级马里奥兄弟之歌 188	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪 18
	真 - 三国无双 99
口袋光环 精彩内容导视 192	





ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

馬利瑟斯

把握最新最权威掌机游戏资讯, 生持人: 星夜

置百万部PSP北美上市引发轰动

3月24日,在北美广大玩家的热烈期待下,首批百万部美版PSP在美国正式上市。美国的数干家游戏连锁店在午夜开店,举办盛大的首卖会,而索尼也在美国东海岸和西海岸设立了两个首卖点,分别是纽约麦迪逊大街的Sony Style旗舰店和旧金山的Sony Metron大楼。

●西海岸: SCEA副总裁坐镇旧金山Sony Metron首委会

索尼在西海岸举办的PSP首卖会位于旧金山的Sony Metron大楼,大楼外挂着一个30英尺宽的PSP状屏幕,不断播放着相关的宣传片。首卖会召开之前,SCEA行政副总裁Jack Tretton在大楼内召开了记者招待会,在回答记者的提问时,Tretton说:"我们的竞争对手在局部市场获得了成功,不过很显然,没有哪个党争对手能够像我们这样取得全球性成功。"

当天夜里, Sony Metron楼外聚集了400 多名热心玩家,索尼的代言模特们身上各绑着两部PSP来回向玩家展示,同时派发宣传资料以及食品和饮料。排在队伍最前面的Richard Roth和Jossle Sison在现场等了足足42个小时。



3月23日纽约的天气奇冷无比,然而雨雪交加的天气并没有浇灭人们对PSP的热情。当日清晨就有一大批玩家聚集到Sony Style门前。SCEA总裁平井一夫和MTV节目主持人Carson Daly在现场主持了谈话活动,平井一夫说:"如果有人告诉你PSP是一款便携式游戏机,那狠狠地教训他们吧! PSP可不是便携式游戏机,他是一款综合娱乐设备。"知名HIDHOP音乐人Damon Dash也在现场出现,并且通过随机抽号的方式向幸运玩家赠送PSP礼品包,其中包括PSP、大容量MS Duo、游戏、索尼的数码相机等赠品。



美国多数零售商表示,PSP在美国首发当日的销售情况非常热烈,一些地区甚至当天就出现缺货情况,一些玩家只能在网上以325美元的高价买进PSP。美银证券分析师Gary Cooper预测,PSP今年将会为索尼创造7.9亿美元的收入。圣地亚哥DFC Intelligence预

测。索尼在2006年将会占据掌机市场41%的份额。不过美国技术研究所在对150多家零售商 抽样调查时发现,其中只有50多家店在首日 卖光了PSP。4月7日,SCEA宣布美版PSP发售首周零售额为1.5亿美元,据此推测,其实 际销量约为60万部。

■NDS强势热销,任天堂利润影谱

4月初,任天堂公布了该公司截至3月31日的2004财年初步财务报告。该季度任天堂的净利润达到了820亿日元,而去年的净利润仅为332亿日元。这一收入情况超过了任天堂的预期。此前,在1月份任天堂预测本财年的净利润为700亿日元,销售收入为5200亿日元。目前任天堂手头上已经有48.6亿美元的现金,由于资金充裕,任天堂表示今年将会向持股者发布每股270日元的年度分红,再创股利分红新高,同时也是自2001财年以来第一次提高股利分红。去年该公司每股支付的分红为140日元。

2004财年任天堂净收入暴增的主要原因在于NDS的强势热销,2005年1月1日至3月31日的第4财季内,任天堂的净利润为140亿日元,而去年同期则是亏损14亿日元。第4财季内最重要的收入来源就是NDS在欧洲的上市,欧版NDS上市首周内实际销量超过50万部,零售商的店头消化率高达77%。游戏软件方面,《超级马里奥64DS》的销量超过25万套。

任天堂的财务报告公布后,其股价在收市 前一个小时内迅速上扬,涨幅达3.6%。



PSP及NDS版《红侠乔伊》新作双公开

Capcom日前宣布将会在PSP和NDS上各推出一款《红侠乔伊》新作。PSP版名为《红侠乔伊》新作。PSP版名为《红侠乔伊·VFX大战》,除了游戏版中的主要角色外,目前在日本播出的《红侠乔伊》动画版中的角色

也会在本作中登场。游戏讲述"《红侠乔伊》系列"中的各角色为了争当新一集电影《篮队长》的主角而展开格斗。本作的游戏方式类似"《任天堂全明星大乱斗》系列",是一款格斗类游戏,玩家的目的是抢夺对手的"VFX能量"。

名为《摩擦!红 经乔伊》,该作 故事发生在巨大 的主题公园中, 神秘团体Madou 偷走了电影,乔



伊的目标是从他们手中抢回电影。本作将会加入一名新角色:乔伊的妹妹Jasmine。在本作中,当主角的"VFX能量"蓄满之后,玩家可以通过触摸屏幕发动"VFX Action"。本作还有一个新技能"SPLIT",当画面出现粉红色的线时,在屏幕上用手顺着线滑过去就会把场景中相应的物体切断,借此攻击敌人。



▲PSP版新 作中的角色 Sprocket。



▲PSP版新作中的角色"小 蓝队长"。



▲PSP版的游戏画面。

▲粉红色的线出 现在广告牌下 方、表示广告牌

可以切断。



▲广告牌被切断砸 到敌人身上。



◀◀ 掌机情报站 ▶▶

SCEK 打造韩版PSP网络影音点播服务



随着美版PSP的上市、索尼的下一个目标就是亚洲地区。4月初、索尼相继公开了亚洲各地区的PSP发行计划,其中韩版PSP又因为其完善的网络功能而备受关注。韩国版PSP为之前日版的"超值套装",售价为32.8万韩元、大约为人民币2600元。首批10万部韩版PSP将会赠送一张PSP网络启动用UMD光碟,以及一个月的网络服务免费使用权。韩国版PSP将于5月2日发售。



韩国版PSP将会推出其专用网络服务 "NESPOT",这项服务是由SCEK与韩国无线网 络服务供应商KT公司合作打造的。通过附赠的 UMD网络启动碟中所附带的PSP网页浏览器, 玩家可以浏览HTML、CSS、JavaScript、 SSL等常见的格式标准。玩家可以在安装有KT 公司提供的无线网络终端的地方,通过PSP的 WI-FI功能无线上网。这项网络服务主要包括 "PSP俱乐部"和"NESPOT"服务。目前在韩国 各地已经有1.4万个地区安装了NESPOT无线网 络终端,玩家可以在这些地区享受PSP的各项 网络服务,并且也可以在自己家里安装 NESPOTAP(AccessPoints,接入点),这套 装备的安装是完全免费的,第一个月免使用 费。正式使用后每个月收费5000韩元。注册用 户将会获贈赛车网游(Giorace)。

"PSP俱乐部"提供了新闻、游戏介绍、游戏攻略指导、游戏影片欣赏等内容。而通过

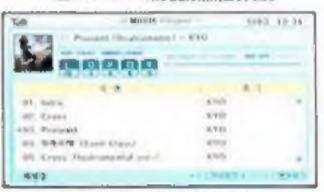
NESPOT服 务, 玩家将 会享受到视 频点播、音 乐点播、 甲 子节、电子 邮件、即时 通信以及动 画短片等服 务。在视频 点播方面, NETSPOT已 经与当地的 电影发行商 及电视台合 作, 合作方 包括SBS、 MBC, KBS 等,提供了 大批电影和 电视节目. 影片采用的 是与UMD影 片相同的H. 264/AVC高 画质及音效



▲NESPOT界面。



▲ PSP Online的视频点播界面。



▲PSP Online的音乐点播界面。



▲PSP俱乐部界面。

的压缩格式,让玩家享受与UMD影片同等效果的网络影视节目。音乐点播方面对应索尼制定的ATRAC3/ATRAC3 plus格式,并且SCEK和KT也已经与包括索尼在内的韩国多家音乐发行商合作提供大批歌曲。



■三星推出高性能游戏手机

4月4日,韩国第二 大移动通信公司KTF宣 布其酝酿已久的手机游 戏门户网站"GPANG" 正式开张。"GPANG" 是KTF公司打造的新一 代手机游戏服务品牌, 该网站所提供的游戏只 支持二星电子生产的 "GPANG"专用手机 "SPH-G1000"。这款 手机采用滑盖式设计,



拥有2 2英寸的28万色TFT液晶屏幕(解析度为320×240),支持横竖两个方向进行游戏,并且设置有LR两个肩部按键,甚至还有游戏震动功能,这也是全球首款支持震动功能的游戏手机。该手机还支持MP3檔放、听收音机,并内置130万像素摄像头。更加有趣的是,这部手机支持电视信号输出,可以将手机游戏画面输出支持电视信号输出,可以将手机游戏画面输出到电视上。这部手机的售价为50万韩元(折合人民币约3400元)。



GPANG手机具有强劲的3D游戏性能,号称每秒可处理100万个多边形。目前KTF公司方面已经公布了对应该手机的《黑暗传说P》和(伊苏VI)、《伊苏VI》的容量高达50MB、将会采用3D画面。并且GPANG对应的游戏价格非常便宜,



玩家只需支付9800韩元的包月费就能无限制使用直接无线下载,可以从网站上将游戏下载到电脑中,然后传输到手机上。如果玩家选择单独付费下载、《伊苏、V·)和《黑暗传说R》的售价也仅为7000韩元(约50元人民币)和3000韩元(约21元人民币)。

■ 港台版PSP发行计划正式公布

4月6日,玩家们期待已久的东南亚版PSP 发行计划终于正式确定。SCEH宣布香港、台湾、新加坡三地的PSP Value Pack将于6月12日发售,台湾方面的SCEH合作伙伴将会从4月16日开始接受PSP主机和软件的预订。台湾版PSP(型号: PSP-1008K)售价为新台币8800元,香港版PSP(型号为PSP-1006K)售价为1980港市,新加坡版PSP(型号: PSP-1006K)售价为455新加坡币。初期推出的东南亚版PSP采用英文界面,今后会通过软件更新的方式改为中文界面。



东南亚版PSP首批 对应游戏

游戏名称	开发商	发售日
FIFA	EA	5月12日
MLB	EA	5月12日
NBA街头篮球秀	EA	5月12日
吸品 E车 地下驻冀,对手	EA	5月12日
装甲核心 方程式前线	FromSoftware	5月12日
真·三国无双	KOEI	6月12日
潜龙深影ACID	Konami	5月12日
和市場斗俱乐部	Konami	5月12日
山肖麥车	Namco	5月12日
山育覆车 英文版	Namoo	5月12日
永恒传说	Namoo	5月12日
南梦宫博物馆	Namoo	5月12日
大众高尔夫使挽版	SCE	5月12日
捉猴剜P1	SCE	5月12日
刻刻龙 便携版	Taito	5月12日
电平GO: 东京急行稿	音乐馆	5月12日
哗 波猴学园	SCE	6月19日
波波罗古罗伊斯物语(誓称)	SCE	5月19日
死神BLEACH 灵戏升温	SCE	5月19日
新天體界 悬沌时代以另一个故事	idea Factory	5月26日
太空侵略者 委張版	TATO	5月26日
秦格 伍兹PGA他回答	EA	未定

B由自己设计AVG的新额。SPSP游戏公布



From Software目前在东京召开了PSP新作《冒险玩家》(Adventure Player)的新闻发布会,通过这款新概念的游戏、玩家可以创造出自己的AVO游戏。本作将于6月30日发售,发售时将会附带3款已经设计好的游戏,分别为电子小说型AVG《怪奇圈》、PS时代冒险游戏名作《回声之夜》的最新作《圆声之夜章1》、以及线系简单的恐怖冒险游戏《箱庭》。From Software的官方风站将会提供耳他游戏供玩家下载,其





中有收费软件也有免费软件。包括:"(If)系列"第一作(文字冒险游戏)、(文学之门系列VOL. 1 罪与罚)(文字主体的文学系冒险游戏)、(简便系列VOL.1)(童话故事型文字冒险游戏)、(简便系列VOL.2)、(QUIZ医食同原)

(学习型小测验游戏)、《STARBOOK 十二星座》(星座知识学习游戏)。From Software的合作伙伴Alth将会提供的作品包括:《J·B·Harold杀人俱乐部》、《藤堂龙之介侦探日记》、(琥珀色的遗言)、《Tryangie Road》、《LOVE &LOVE》(恋爱AVG)、《IQ诊断知识之泉》、(Welcome to English》(英语学习软件)等。

(冒險玩家)最大的特点就是玩家可以通过 From Software所发布的可以在PC上使用的

游戏开发工具"冒险玩家Studio"设计AVG,并且可以用数码相机拍别的照片合成到游戏中。然后将这些游戏存储到MS Duo上,就可



▲在PC上操作的"智险玩家Studio" 软件界面。

以在PSP上进行游戏了。From Software将会在手门~10月期间每隔都在其它为网站上推出新游戏供玩家下载。玩家也可以用自己设计的游戏向From Software方面设制。作品获得From Software方面采用后将会被作为商业化版本推出,而玩家则有机会参与From Software合作伙伴Stardust Promotion的新作品演出,与该公司的明星一起出演短片。From Software方面也将会推出专门讲解"管暗玩家Studio"操作的指南书籍,并且举办游戏设计大赛、游戏开发学校"娱乐媒体综合学院"也将会使用该软件作为教材。

- 圖东芝日前公布了一项可以快速充放 电的新型键离子充电电池技术、能在 短短1分钟的时间内充满80%的电力。 东芝预定于2006年中开始量产此种新 型锂电池。
- ■Konami日前宣布将会进军中国手机游戏市场,今后预计每年推出30款以上手机游戏,首发游戏为《魂斗罗》、《雨极大智险》和《沙罗曼蛇》、每款游戏的下载费用为2元。另外Konami也计划提供游戏绘声和待机画面下载。目前Konami已经在全世界30多个国家提供手机游戏下载服务。



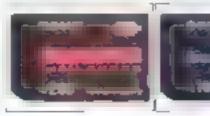




■SCEA在GDC 2005的PSP主题研讨会

*PSP Advanced Software Overview(PSP)
高级软件总括)*中透露了不少内部短

- 节。据SCEA表示,虽然PSP的CPU运作速度可以达到333MHtz,目前实际上是被锁定于222MHtz以下,其他关联部分,例如绘图芯片,内嵌内存等都限定在其规格上限的三分之二。其主要原因是出于省电的考虑。
- ■Majesco宣布其正在制作《吸血菜思》的 PSP版。在PSP版中除了追加新的动作要 素外,还将追加新角色,并对应2人协力 過关。
- ■美国和日本地区的PSP都已经上市,并且亚洲其他地区的PSP发行计划也日益明朝,然而欧洲地区的PSP发行计划仍是无形无踪。据近期欧洲媒体方面的推测,欧版PSP的最早上市时间应该是6月份,而根据目前正在开发PSP游戏的两家欧洲公司的消息显示。今年重季欧洲玩家可能都无法玩到PSP。据英国Gameindustry。biz网站报道,原定于今年教季发售的一些欧版PSP游戏已经被确
- 定为欧版PSP的首发游戏。据此推测欧版PSP可能会延期到今年秋季发售。欧版PSP的大幅延期褶致很多游戏开发商的不满,因为他们的很多PSP游戏都已经基本制作完成,欧版PSP的延期令他们不得不打乱发行计划。蒙受了不小的经济损失。
- ■索尼日前宣布特会推出容量达2GB的高速版本Memory Stick PRO Duo,这款短记忆棒将于6月下旬正式推出、采开放价格、预计市价约5万日元左右。另外索尼宣布将于7月下旬推出1GB容量的普通版MS PRO Duo(型号为MSX-M1GS)。其资料传输速度为提低15Mbps,采用开放价格 预计市价约15000日元左右。





最新日本掌机游戏周间销量榜

条年的3月底都是日本游戏界大作频出的财政,今年也不例外。本期销量榜的前4位都是3月24日发售的新游戏。《触模:卡比》画面可爱,老少咸宜,《死神BLEACH》借了大热门的同名动画之东风,销量喜人,《姿兽英雄》让SE这个名字第一次出现在了我们的零机排行榜上,恶搞和猥琐之风惊天地远鬼神,《其·三国无双ADVANCE》是近期GBA上最值得一玩的游戏,还没有给拿机更新换代的玩家不容错过。

累计时间2005年3月21日~2005年3月27日



近期Dump GBC游戏的风潮很盛行,半个月来的汉化作品中,有三部来自于GBC、其中即包 括D版商汉化的、也包括台湾厂商移植的。另外、在栽稿前终于等到了火花天龙剑汉化的三部 《火焰之纹章》,这些作品的发布堪称近期乃至2005年汉化界的大事之一。

数码暴龙 格斗天王



3月14日, 由梦天创 世纪Dump的一款格斗游 戏发布了, 这款名为(数 码聚龙 格斗天王》实际上 是10年前《恐龙格斗》的

GB移植版,和数码暴龙根本没有关系。游戏 所洗的角色都是巨型猿人、恐龙一类的大怪 物,亮点则是和《致命格 🌥 斗》(即(真人快打))那样 血腥的终结技。该作手 感、画面都比GB版的(致 命格斗)要好许多。



音速川子3



3月18日。 龙漫汉化组汉 化的〈音速小子 3)(本刊译为 (索尼克3))发 布了。此版本

为完全中文版。破解: 幻想: Tony_lu:测试:龙漫汉化组:并特別感谢 盛色宇宙、小龙和na Igo。 由于汉化版借用了 其他语言的字库,所以除了汉语,其他语言版 本都有乱码!游戏中的小宠物"chao"根据官 方译作了"乱乱",美中不足的是汉化版的取名 系统弄得不是太好,希望以后会改进。毕竟窦 快感速度感 + 足的索尼克在国内的FANS是很 多的。



e世代热血酪斗



最近一段时 间. GBC中文游 戏的Dump又火了 起来, 唐晓东、 天空联盟都放出 了很多ROM。3月 29日,游戏汉化

联盟也发布了一款名为(e世代热血格斗)的 GBC上的格斗游戏。 该游戏的制作厂商不 明,游戏的人物造型好像来自于NGPC版的 (SNK VS Capcom)、一共7人、不过有1P、 2P,所以人数看起来貌似14人,音乐用的则

时,人物感觉 作性差,没错 的话,应该是 台湾厂商的移 植作品。



《炸弹人》口商汉化版





4月1日.汉化游 戏联盟发布了D版商汉 化的(炸弹人). 该游 戏的发布还征求了由 Dump者"天空联盟"的

Licensed HUDSON SOFT 允许。使得该游戏也 成为"中文游戏补完计划"中的一部分。

这款游戏非常好 玩,以前我们在流金 📆 岁月中也作过介绍, 中文语言环境下,大 家将会更加清楚炸弹 人的冒险目的。



《新约圣剑传说》简体第二修正版



4月3日,狼 组发布了(新约 星剑传说)的简 体第二修正补 丁,此次主要的 改动就是去掉了

很多亢长的对话,用发布者话说就是:"省略 气势磅礴的说明文学1k字,请自行yy。"此次

文本润色为支点和huya,图片汉化以及大多数测试版的bug都正在汉化和修正。



《耽美萄想》1.02版



4月2日发布了1 01更新版,新版修正地名及人名的错位,并解决了三个游戏选项死机问题; 4月4日,她又发布了1 02版,这次又修正了二处死机的BUG。这款汉化后的女生向游戏很值得MM们玩,而在CGP论坛,落雨清音的(耽美梦想)专题版块也搞得将热闹闹,喜欢(耽美梦想)的MM们一起去交流吧。

《火焰之纹章》火花汉化版同时放出!

4月6日,几乎所有论坛都得知火花与狼组合作汉化的四部(火纹)做作品即将放出。在将近23 30分时,火纹终于发布了四部中的三行。部。分别如下:

《火焰之纹章 烈火之剑》

全面汉化了游戏作品,其中一些译名来源自《火焰之纹章完全事典》,也修改了部分原版游戏中的错误。



《火焰之纹章 圣魔之光石》

GBA最新的那款(圣魔之光石)的汉化版。



《火焰之纹章 圣邪的意志》

此游戏是将(火焰之纹章 圣魔之光石)进

行虽能了数人为些题使还虽流成新井。中、创入为些题使还是不然相关,中、创入了,的被引起得不然程度,的被部分,并是不然是,的被部人主是不然,并是,这个人,是是不是,这个人,是是是是一个人,是是是是是一个人,



《火焰之纹章 圣魔之光石》一样,但细节方面 几乎全面改动了。

除了以上一作,公布时准备一起发布的(火焰之纹章 封ED之剑)》汉化版由于一些原因处于停止阶段,但火花方面也称,过不了久,(封ED之



到)的汉化还会 重新开始。目 前,(封印之剑) 的剧情汉化了 100%,支援汉 化了100%,还

有其他的汉化了50%,如此看,只要再开始继续汉化、那么(封印之剑)汉化版很快便会放出。

掌机凝综合发售表

AATE 们的常机将城市场可以记者是任天堂的天下 无不说GBA玩不须横上 大的ACI 大作《洛克人ZERO4》 光是NDS 上一、版本的《任天典》就已经让人难以 招报 》 再配合同期发售的粉红和蓝色NDS 相信到世俱任天堂会发得会不起 增了吧。PSP方面《首都高BALITLE》先借看面几作不错的意意。直该会是到集 到FANS的支持。《这此时刻》是一款和粉的赛马游戏。现起来想面会相当休闲。

发售表阅读提示派レトトト

AND THE PROPERTY OF THE PARTY O

日/美元价格。

1 工艺字体为受瞩目游戏

GAMEBOY ADVANCE 2005年 48(10) 1/4 A. T 7 7 74 Cap gurt 差克人 ZERG4 4月21日 Banda AVG 4800 日元 名探偵コナン 髭のモニュメント 名佈探科南 雙之紀念碑 Konami ACT 3800 日元 杰作诜」かんばれゴエモン1・2 杰作选:加油五右卫门1・2 雪顿与马齿腺斯 ゆき姫とマッキネス Nimtendo 4800 日元 SLG. ザ・タワーSP 4月28日 横拟大楼 SP 4800 日元 Banda: ACT ONE PIECE ドラゴンドリーム1 海賊王 龙之梦 4800 日元 桃木郎电铁G ゴールトテ もを作れて Hudson TAB 桃太郎电铁G 6月30日 ACT 价格未定 Serga 7月 BLEACH 死神 BLEACH ALT 化钨光管 Konara 孙 生力 失一 新·枝 / 太阳 . 金色卡修 卡片大乱斗GBA) TAB 价格未定 金色のガッシュベルロト Banpresio THE CARD BATTLE for GBA



4月7日 4月21日	电子浮游生物 NARUTO 最強忍者 大结集 3 DS	エレクトロプランクトン NARLITO ーナルトー 最強忍者大結集 3forOS	Nintando	ETC ACT	4800 日元 4800 日元
	任天狗 柴太与朋友 。	Nomendags 集& 7 L 。 7	N mtendo	ETC	4800 巨元
	任天狗 脱物狗与朋友们	Nintendags # * * * & * * . *	Nintendo	£40	4800 日元
	任天狗 海蚌蚌与朋友们	Nintendogs From Table 1	N ntendo	ETC	4800 日元
4月28日	咕噜咕噜回旋投	ぐるぐる投げっと	Success	ACT	4800 日定
	大众麻将DS	みんなの麻雀OS	MTO	TAB	3600 日元
5月19日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	BAT	4600 日元
5月	SD高水G世纪DS	SD 7 7 7 6 . 2 2 1 . 2 . D5	Bandas	SLG	5800 日元

H. L.D. III

- ACC - CE

5月	东北大学未来科学技术共同	东北大学未来科学技术共同研究	Nintendo	ETC	2800日元
	研究中心川岛既太教授的	センター川島雅太教授の繭を鍛える			
	脑锻炼 大人的OS练习	大人のDSトレーニング			
6月16日	DS 乐引辞典	OS乐引辞典	Nintendo	ETC	4800 日元
6月23日	超级大战争DS	ファミコンウォーズ	Nintendo	SLG	4800 日元
6月30日	轻松头脑教室	やわらかあたま塾	Nintenda	ETC	2800日元
8月8日	JUMP 超级明星大乱斗	ジャンフス・バ・スターズ	Nintendo	FTG	砂棉汞定
春	超执刀 墨丘利神之杖	超执刀カドッケウス	Atlus	ACT	价格未定
	玩與头世界	トイペッズ・ワールド	Interactive Brains	ACT	价格未定





	PlayStation	Portable	2005.4		
4月7日	WIPEOUT PURE	WIPEOUT PURE	SCE	RAC	4800 日元
	锯远的时空中 彩绘手箱	遥からる时空の中で 彩绘手箱	Koer	AVG	4800 日元
4月21日	前都岛 BATTLE	前務なパトル	元句	RAC	4800 円元
	达比时期	ダービータイム	SCE	SLG	4800 日元
4月28日	彼岸岛	彼岸岛	No vegraduation	AVG	4800 日九
5月3日	小死神 (美版)	Douth Jr.	Konami	ACT	价格朱定
5月12日	太空侵略者 口袋版	スペ スインペ ダ ホケ ト	OS16 [†]	SHT	3800 日元
5月15日	横行郡進	Grand Theft Auto	Rockster	ACT	49 99 美元
8月2日	英雄传说 卡卡布一部曲	英雄传说 ガザーブトリロジー	Bandas	RPG	4800 日元
	朱红之祖	朱红の章			
糠	伊苏 納比斯汀的方舟	イ スナヒンエテムの便	Konami	A - RPG	价格未定
	机动战士商达 forPSP (餐名)	根助蔵士サンダム forPSP (新名)	Bandar	ACT	价格未定







和PS2、PSP版相比。本作明 显当归为另类。游戏的打斗感不如 您象中的硬朗但不失华啊,连击、 无双乱舞、隐藏武器等给了玩家以 几点实实的"无双感觉"。游戏中人 物挺细致。表情丰富有趣,游戏音 乐和人语更要称赞。虽此有种种优 点,但机炼限制使本作成为了完全 的回合制,使游戏的流畅性大打折 扣, 隐藏人物太少, 也使本作的重 复游戏动力降低了许多。



"(无双)系列"在任氏主机上 的第一作。与PSP版相比,本作 在側面和音乐表现上都显得较为 闷晒。但要快的操作感还是很好 地保留了下来。丰富的武器权集 要素使得本游戏舞有一定耐玩 度,但是可供选择的角色过少不 能不说是一个遗憾。由于机能限 制,游戏改成了类似S_G的移动 方式。这使得原作那种一气响成 的感觉荡然无存,流畅度大减。





SE在NDS上的第一款作品, 不过作品的质量却不能令人满意。 变成RPG后。本作在战略性上几乎 为0、只要知道对手蛋兽的弱点那 游戏几乎就毫无难度可言。主角本 身并没有等级设定。 只能通过战斗 中召唤蛋黑来提升蛋黑的等级。这 就使得盛开蛋黑的战斗变得没有任 何意义。游戏敬得比较成功的地方 就是那些蛋兽猥琐的造型和一些搞 笑台词, 音乐也十分不错。



本作虽然变成了RPG,但思 摄和规琐是的本质丝毫没有改变。 从某种意义上讲、本作变成RPG似 平是一个表象而已。借助触控笔来进 行即的战斗的感觉非常激烈有趣。 时不同的那么一声怪Du或一阵傻哭 给本来就相当将笑的游戏流程史增 添了乐趣。而作为系列的卖点"蛋 缦"在本作中的表现非常活跃,连 來自 TPS2版那非常搞笑的猥琐召 唤舞 也被再现了!

LUCXY



一 款传统的动作游戏完全摒弃 了按键操作,只用一根触控笔点击菌 画,让主角通过数十个海布机关和敌 人的版面,相信任何人一开始都不会 习惯。游戏最大的难点就正是体现在 初上手这一阶段,个人最初甚至因此 而大骂这样的操作,但是随着操作的 熟悉,游戏所展现的魅力也让人深深 沉迷,关卡设计之巧妙与游戏特殊的 操作配合得丝丝人扣,隐藏要乘也异 常丰富,耐玩度高。 L以可爱卡比为主角的新作终于在NIOS上登场了,倒面保留了GBA上前几作的风格,色彩十分绚丽。卡比依然能从敌人身上获得各种各样的能力。游戏的操作完全靠触控。笔来实现,十字键不再起作用。在下屏能够画出绚丽的彩虹,而每天的开务就是要让卡比沿着你绘出的时色路线前进,最终顺利到达终点。游戏实际操作起来十分有意思,向各类玩家推荐。

LUKYY P



游戏的腐血素质实乃一流、充分体现了PSP强大的3D机能、无论是场景还是人物。每面的精细程度都令人赞叹,我们甚至可以看到武器上的花纹。本作表现出典型的"大菱等式"的游戏乐趣。冒险、条敌、升级、培养角色。收集各种强大装备也是游戏最吸引人之处。当然,与人联机震险可以体会到更大的乐趣。可惜只能最多4人联机。游戏最大的不定就是深盛时间令人烦。

美式A·RPG大作」游戏画面精致,系统的设置很人性化,剧情型加定博大精深到让人欲罢不能。如何这一类式A·RPG的腐态在其中。不过游戏读盘的简纯长,另外金钱系统也显得较为鸡目力,因为游戏中的所需品都能从一个物身上打到。本作虽未能在倡验(DIABLO 2)的基础上取得突破。但仍不失为经典之作。如果玩家会爱欧美魔幻主题游戏的话,就绝对不要错过它。

LUXY



称本作为"F-ZERO+号里奥赛车"也许非常合适。本作明显吸收了它们的各项特色设定,科幻未来世界的赛道舞台,赛遵中各种加速板、获得道具后可陷害敌人……要面是游戏最大的亮点,多变的场景、天候加上各种光源特效向我们描绘出一幅爆散啊的画面。本作的速度感不错,不过要想完美体会这一点对玩家的要求相当高,因为稍微碰壁就会令速度大减,令人不聚。

智风

本作在发售前就备受关注, 入手后也的确觉得它继承了 "(Wipeout)系列"的一贯特色 画面"华啊,速度感一流。由于本 作的游戏理意强调"科幻未来"的 统贯,从而使本作并不拘起于传 统赛车游戏所执着的写实和物理 特性。置身超高速比赛中的爽快 感是PSP上的其他游戏不能给予 的。对其车身的造型本人并不是 很喜欢,此外游戏的默认白色菜 单也不容易看着字体。



三年的期待

遥想"年之前,为国人度身订造的神游机 在冷眼和嘲笑中悄然诞生,几乎所有关注者的 目光都投向了索尼的中国大陆版 PS2. 然而随 着时过境迁, Que 神游已经逐渐在广大中国大 陆游戏玩家心目中建立起良好的品牌形象,每 当笔者看到遍布大街小巷的电玩专卖店中赫然 陈列的神游 GBA 系列行货主机,不由得对该公 年来的辛勤市场耕耘产生了由衷敬意。

任天堂曾经自称比竞争对手更了解中国大陆 市场,现状似乎也充分证明了这一点。三年前的 国内市场环境远比想象中恶劣,水货和盗版泛滥 成灾,政府的调控管制政策更是所有外资企业进 入市场的最大瓶颈。任天堂大胆放弃 "Nintendo" 这个驰名全球的著名品牌,与颜维 群博上联手创建了"Que神游"全新品牌。当时 许多业界人并不理解这个学措的真正意图所在, 事实证明立足本土化经营思想有效规避了许多政 策障碍,使得任天堂系列产品在中国大陆的推广 计划比其他竞争对手进展更加顺利。从纯商业角 度判断,神游机(iQue PLAYER)的销售遭遇 了严重失败,至今为止累计出货数率勉强突破五 位数, 大量的人力物力付诸东流。然而神游机的 挫折却具有非常积极的意义,任天堂方面由此获 得了直接的市场反馈讯息,进一步加速了产品上 市的凋整步伐,很快就扭转了不利局面。神游科 技良好的售后服务质量已经获得了消费者的广泛 □碑,所积极提倡的"健康娱乐"□号更是树立 了良好的品牌形象,神游还致力于进一步加强与 广大专业媒体的合作,成为第三届 CHINA JOY 的 2005 CGT "惟一官方合作伙伴"将更有助于 其品牌进一步深入人心。

2003年度开始、神游科技工式被列入仟天 堂庞大的第三方资本合作伙伴席列,但这个初



文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY





远超过了驰名遐迩的前辈HAL研究所和 nte 1 gent Systems, 使之拥有了强有力的发言权。 随着美、欧、田二大消费市场竞争日益激化,未 雨绸缪的任天堂越来越多地把注意力集中到了 潛在的中国大市场,岩田聪等高层多次公开预 宫未来中国的游戏市场规模将足以匹敌北美. 因此抢占最后处女地的艰巨使命就完全奇托于 神游的成败。神游科技是至今为上惟一一家获 授权同时代理任天堂软硬件产品的第三方关联 企业、在企业运营方面也拥有相当独立性、任 天堂本社承诺至与在 2016年4月以前不会把神 游的显缘统合列入财务报表,神游公司的内部 人主也多次明确向专豆媒体记者表示目前并不 存在着任何赢利压力。根据经营现状分析,神 游科技运营三年来依然处于亏损状态。任天堂 社长岩田聪去年10月接受《日本经济新闻》专 访时就公开承认神游项目处于"赤字经营"状 态,他同时也保证任天堂有足够耐心去面对中 国大陆市场的挑战,即使连续亏损五年乃至 + 年也不会育所动摇, 神游对于任天堂未来发展 战略的重要性可见一斑。虽然最初阶段神游机 和神游GBA的市场推广并不顺利,但神游科技 并没有因此而退缩,反而全面增强了市场投入 力度,这一切和任天堂背后的鼎力支持密切相 关。从去年初开始,随着全球携带游戏产业的 竞争急速激化,任天堂进一步加大了拓展中国 市场的力度,岩田聪等高层人士频繁造访苏州 神游总部磋商合作事官, 去年年底, 神游科技 临时增设的两条NDS生产线为任天堂取得年末 商战的圆满成功做出了积极贡献。

虽然任天堂等海外厂商先后把GBA和PS2 引进了中国大陆市场,但这些行货产品的上市 时间比国外着实晚了足足。四年, 许多消费者 因此对海外厂商的诚意表示了置疑,使有甚者 把神游科技丑化成贩卖"洋垃圾"的代理商。不 少朋友并没有清醒意识到中国IV游戏市场的 特殊性,虽然国内已经拥有了一些有足够经济 实力购买行货产品的核心玩家,但是总体比例 还是相对较少,而且各地域间消费力落美极大, 此外猖獗泛滥的盗版游戏软件更断绝了厂商赖 以
 以
 為利的
 敬大
 故
 就
 ,
 如
 此
 思
 的
 市场
 玩
 令 所有的进入者都举步维艰。如果与全球其他地 域同步发售全新游戏产品。中国大陆市场并未 完全具备足够的消费承受能力,采用低价倾销 软硬件的策略又难以解决商品回流的问题。神 游科技已经蛰伏了整整 年,在一年中不新职 蓄着力量, 大规模招募专业技术人才和架设商 記销售网络,目前已经逐渐羽翼丰满。对于中 国市场的特殊性,任天堂和神游一直在苦苦谋 划,着破冰之策, 年的或败得失使之逐渐寻觅 到了市场突破口, 万事复备只欠东风, 神游科 技需要一款成功的商品来证明自身的努力并没 有潛空。

NDS 无疑就是一款非常适合中国大陆市场的划时代商品。

二 真正的开始

早在一年以前,相关人士向笔者透露神游科技正投入巨大人力物力开发独自的服务器接口API项目(API,应用程序接口Applications Program Interface的缩写),当时并不理解其真正的战略意图,因为任天堂系列软硬件产品可以应用到大规模网络功能的相当有限,神游机虽然提供游戏下载服务,但也并不需要架设独自的API服务器接口。直到iQue DS 计划正式浮出水面,直到阅读了任天堂社长岩田聪在GDC 2005发表了名为"玩者之心"的演讲全文,所有的一切疑团才得以豁然开朗。

岩田聪在GDC 2005的演讲中透露:任天堂 将为全球所有NDS用户提供简便快捷的网络服务,玩家不但可以通过WI-FI进行近距离无线 对战,甚至还可以上网实现远程互动娱乐,最 为至关重要的一点,所有这些服务都将完全免 费。就在GDC 2005结束后不久,任天堂和 GAMESPY 联合发表了共同 架构全球免费网络终端的计 划,该计划会采用 GAMESPY研发的最新网络 技术。神游科技显然参与了 任天堂的全球网络计划, 向 所有国内的NDS消费者提供 免费网络服务将成为引爆市 场的一大卖点。针对中国市 场地域广阔旦消费层相对分 散的特征, 网络服务不但能 够进一步提升游戏的附加 价值,更有利于迅速建立 起固定的消费群体,同 时也是对抗盗版和水货 的最终兵器、

"收集、育成、追加

交换"这些过去由上内 溥提倡的游戏四要素。将在NDS主机上发挥到.林 **离尽致。我们不妨大胆设想一下:未来官方可** 以通过网络不断提供游戏的扩充资料,例如春 车 游戏的新赛道或RPG 游戏隐藏迷宫语,师玩 家在连线对战间时 也能够自由交换游戏资料, 例如《大合奏 乐队兄弟》等游戏的趣味性可 以得到成倍提升。光靠销售硬件的微薄和润井 不足以长期维持神游科技的浩大开支, 软件销 售的利润才是真正的王道。只有软件销售有利 可图. 才能吸引者如 Square Enix 等越来越多 的第一万厂商参与共同发展。去年7月的CHINA UOY 游戏展、网星史克威尔艾尼克斯(则 Square Enix 中国有限公司)社长本多丰司就 曾经表示: "只要神游或索尼的行货产品导入网 络计划, Square Enix 使可能全面提供协 助……"现在看来本多先生当初的发言颇具有 暗示性,如果有了SE等第三方的大力提携,神 游科技未来的事业发展无疑如虎添翼。

iQue DS的具体上市时间大致可以确定在 5~6月间,最新情报宣称5月4日就有可能全面出货,年内将展升2005 CGT游戏大赛等多项全国性的大规模宣传活动,目前国内的游戏从上人员对 Que DS的前景普遍持乐观态度。

神游第一次真正走到了所有竞争对手的前面。正所谓行百里半九十。现在不过是事业的 新起点而已··

文雷伊

在Bandas将Falcom名作"《英雄传说》 系列"的第三作《白发魔女》搬上PSP平 台后。"卡卡布三部曲"的第2弹《未红 之泪》也即将以全新的安态在PSP上登 场了。这部具有里程碑性质的RPG巨作 对每一个Falcom Fan来说都有着非比寻

L ◆ 2W8 + x 1 ◆ 4858 11 JT



PSP

本作的王人 公。在幼时与妹妹 复胞尔一起被寄养 于卡特多拉斯,但 是角一天。那里却 由于受到了暗之性 徒的袭击而沦陷。 在混乱中, 兄妹典 为为选择了不同的 脱出直路而走附。 兆脱后的艾文极奇 养在资省常籍招册 赛中, 和好及感尔 一起长大成人。尽 膏"。妹妹分属两 处,心中却一齣往 意希他。

在众神沉睡之地艾尔·塞尔丁



SUORY D操在人与诸神之间的壮大物语……

这就是发生在卡卡布之被方

那时人类商未迎来独立的生活

一直受着诸神之名的束缚

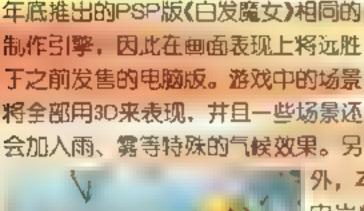
存在着两个不断斗争的势力——

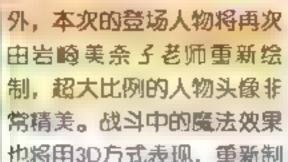
信奉光的巴鲁垛斯教会

推崇暗的欧库托姆使徒

加州軍制軍制

本次的(朱红之泪)将采用与去年 年底推出的PSP版《白发魔女》相同的 制作引擎,因此在画面表现上将远胜 于之前发售的电脑版。游戏中的场景 将全部用3D来表现, 并且一些场景还





作的魔法十分具有魄力。

▲游戏画面风格和PP版的部作十 之的蚌族。在卡特 多拍發調 受吸的与艾文走 限、結果被寄养在了别的地 方。目前她的所在她连受文 那不知道。因为背负称"多 鲁卡神女"的命运,因此经 也将用3D方式表现,重新制 常受到软件托姆使货的最 击。艾梅尔尔为人非常温机。

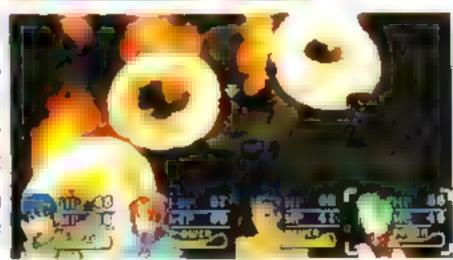


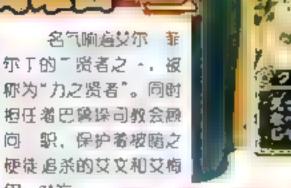


些建筑物的地板上还会出现倒影。



玩过PSP版 (白发魔女)的玩 家一定还记得游 戏通关时的那个 存档吧,只要将 这个通关存档与 即将发售的本作





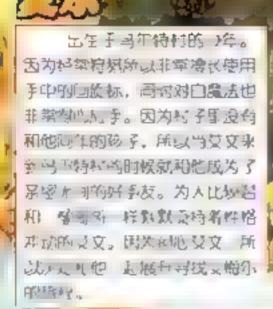
名气响遍艾尔

向 职、保护者被赔之 使徒追杀的艾文和艾梅

尔。61岁。

联动, 那么(朱红之泪) 中就会出现隐藏情节! 还没将(白发魔女) 趙关 的玩家趁着一部曲的新 作还未发售, 赶快把前 作玩穿吧

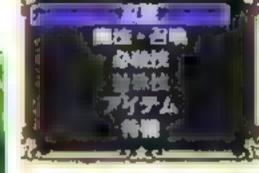
_前线狙击.__



うごさいます。

POINT1 斯要素"特殊技"進加?

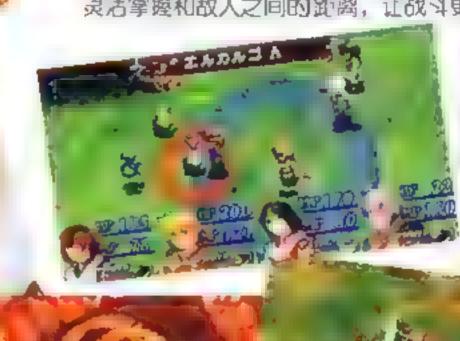
前作(白发魔女)的战斗中,只要将力量槽续满就可以发动必杀技。在更加注重战略性的本作中,除了必杀技外,还追加了特殊技的设定。根据角色的不同,特殊技也将不尽相同,这无疑将成为战斗中新的乐趣。



▲战斗泉单中追加了"特殊技"进项。究竟有什么效果呢?

POINT2 日存在随高概念作用

本作中加入了距离概念,射程外的敌人将无法攻击。这个时候,就需要玩家调整自己与敌人之间的距离了。如果活用"待机"这个选项,就可以灵君掌握和敌人之间的距离,让战斗更加轻松。



●即使魔法等 尚 接 攻击,也存在 新射程。

奇布里村出身的 多少女。性格单纯无邪,如果下走 决心就会发挥惊人的打动力。 在被流溅或桶获后受到了赞文 等人的解叙之后,被麦年深深 吸引 从此就妥高麦尔曼她心 巴中最为弹制的男性。

前线阳击

東盘的问起大幅度提升。

PSP版《白发魔女》虽然画面效果十分 惊人,但不足之处也是显而易见的。那就 是它的读盘时间。前作在进入战斗前后以 及战斗中发动魔法时都会有漫长的读虚时 间,这一点让不少玩家非常失望。本次的 (朱红之泪)将完全摒弃这个缺陷, 让读盘 速度得到全面提升!每次进入战斗和结束 战斗的的读盘时间将缩短为1秒钟!这个巨 大的进化将使得战斗更有爽快怒!

在不灵之森的 所,摩中和祖式 人特依为命的"5岁 / 文。为任何人都 萨姆斯学温号或思地对待,拥有能与圣 里郊发沟通的崖力。在守护圣宫"郊发" 的时候,断会表现上层常多强的重乱。





更喜爱本作的战斗。

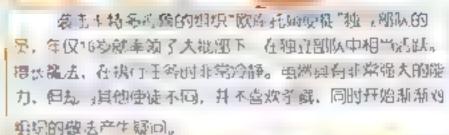
人物设定一岩崎美奈子

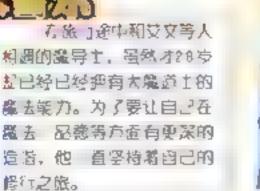
本作的人物设定是曾经为众多人气游 戏设计过角色的岩崎美奈子老师。岩崎美 奈子之前曾经为PS2版的《转生学园幻巷 录》等作品设计过人物,她的画风细腻而 不做作,很容易就能捕获玩家的心。

大称"沥霜太芒拉

对艾文等人来说是撤冗长

斯" 身手敏动的冒险者。 别圣加斯多路的智慧一徒 持有师父的宝剑"雷光剑"。 样的存在,28岁。











充满东万魅力的剑术A·RPG府及《天地之门》◆对应专业本定 这次又有新的情报公布了。对于这款 PSP 上的原创游戏,相信不少玩家都在密切关注中,从各方面来看、本作的表现都非常令人期待、好了、这次的新情报要给大家介绍的是将戏中五大剑术门

◆人数未定◆儿忆要求未定 ◆休价未定。

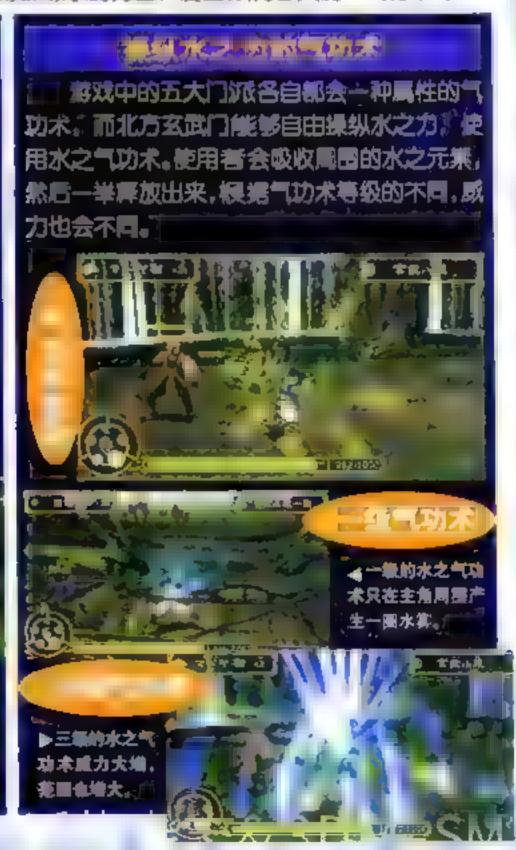
文 LIKY

派之一的北方玄武门、还有将戏初期的剧情、大家慢慢往下看。

五大剑术门派之——北方玄武门

本作中,玩家可以自由组合各种特色的剑技,打出花样繁多的连续技,而剑技主要分为"斩技"和"突技",本次要为大家介绍的五大剑术门派之一的北方玄武门,就是以"突技"为得意剑技的门派。除此之外,北方玄武门的人还能熟练操纵水的力量,使出威力巨大的"气功术"。

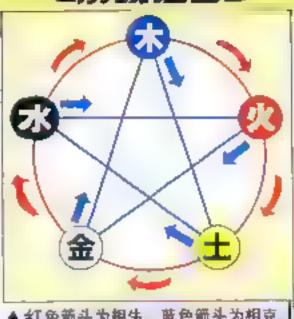




前线狙击

相生。相克系

在本作的世界中,有金、木、水、火、土5种属性存在,这正是 由我们中国传统的五行演变而来,所以,这5种属性之间存在着相生 相克的关系, 比如金克木, 木克土, 土克水, 水克火, 火克金。同时, 金生水,水生木,木生火,火生土,土生金。主人公可以使用不同属 性的"气", 当切换不同的气时, 主人公的攻击力、防御力等都会产 生变化。比如, 当主人公使用连续技, 如果下一招的属性与前一招相 生。那么攻击力就会上升、反之则下降。



▲红色箭头为相生 蓝色箭头为相克。

序盘剧情揭露





露洋

声优: 久川綾 神武在前往 北方玄支门的途中



盤英

声优: 久川姫 君洋的双胞 贴妹妹、性格活泼 遇到的神秘女性。「开朗。



有藏 (兄)

声优: 坂东尚树 性格例除冷 港,总是利用自己 的弟弟亦事。



. 无藏(弟)

严优: 板东尚树 性排积暴具 弄弄指示来行事。



玄冥

严优: 统古六朗 北方玄武门 漫头脑,完全按照 的凯主,因为身体 桑满而建下一钱。



玄罗

声优: 寺杣昌紀 北方玄文门 的弟子、脾气火 爆、表現欲發烈。

在吸血鬼群栖的小岛。你能否死里逃







(施多片24日的《克特·克西斯·沙发普及,以一款根据人、泛通政局的作品也即将在PIP上参考。) 那就是粉本是两老生的《彼岸岛》。 197成的《彼岸岛》在传统电子小说的基础呈加入了一些以往两 美作品中没有被现迹的新系统。从两便这款作品风起来更加紧张刺激。下面,就前各位环境实

- 起进入那单元漫美的克芒之岛吧(朴)

「この傷はいつから?」 「麻で振われた時だからを急に時間になるかなー」」

- ◆Newprodule on◆Avic ◆ 的字2005年4月26日 ◆ 何淑
- ♠1 A ◆4000B ◆4800 至 元

▼ 根据选择不同的选项,就家可。 以自己决定制情的发展

心理主見通の様子に再覧が知るった。 鬼道の概念がうじのように動け、

OF THE

为了寻找已经失踪两年的事事。主人公寓本明前往了了 恐怖小岛。岛上一年四季都盛开着血红色的彼岸花。因此人们 给了它起了这样一个名字——被岸岛。在小岛上等待着明的。 是一群以吸食人血为生的吸血鬼。为了活着逃出这座充满着恐 植与绝望的小海 3 明与极血鬼们展开了战斗。

这次PSP版的故事背景大体上沿袭了漫画的世界观,但是 情节却基本上都是原创的《所以说即使是对原作故事已经十分 了解的玩家也可以找到全新的感觉。

▲松本光司的《管岸岛》思前正在讲读。 社的《周刊Yaung Magazine》上连载。

本作在进行方式上不仅包含了作为主体的AVG部分。还加入了一些简单的动作指 它们的出现可是会大大加强游戏的紧张感的哦。 別看这些动作指令十分簡单。

権われるに

質な可能をいる。 関注異類にそう様に化。 例の前にいる他は物のよう 人間であるとは単心

游戏的主要部分。在这个部 分中。抗家可以通过精美的游戏

面面和临场感十足的背景(そわある) 音乐来感受到游戏的精彩

故事。根据选择不同选项。故 第的发展也会生现分点。

用が声をあげてケンに動し台

▲夢覚的高頭表現孝常出色。



作部分将会毫无先兆地穿着在游戏流程之中。 能否顯利完成阿样会影响到游戏的剧情发展。



修沙槽系统

游戏中的同伴都有一条体力槽。当体力槽为0的时候。同伴就会死去。除了在动作部分受到敌人攻击使体力下降外。通常的AVO部分的选择也会影响到。同伴的体力。换句话说就是。四伴的生死将完全掌握在玩家自己的手中。



旅戲館



游戏的主人公。为寻 找两年前失踪的哥哥前往 了彼岸岛。在由上的经历 让他获得了很大的成长。



明小时候的玩伴。也是 队伍中惟一的女性。他的女 用友。正是因为担心健,才 半推半就地来到被岸岛。

事着宫本明哥哥的相机 出现在明面前的少女。 邀请 明等人前往彼岸岛的就是 她。不过即使是在岛上。她 还是和明等人分头行动



别所在的队伍中队长级 别的人物。具有很强的责任 感。即使是在权度危险的时 刻。他都能镇定地领导小队 全界





在明的队伍中属于比较不起眼的角色。性格温和,为了解款明的高哥。 与明一起踏上了彼岸岛。



夏名與三村政和。 经常与健一起行动。很 能调动队伍中其他成员 的情绪。



文以名表版式儿子。 在以伍中属于《场上设计 使的成员。以成为医生为 自己的目标。曾经几次需 助队伍脱离了危机。

话梅朵志&BDM₅SM•V

超人气的动画《钢之炼金水师》虽然已经在去年完结、但仍 一直为爱好者们津津乐道。BANDAI公司继在GBA 上推出两款存现 后、终于发布了在NDS上制作新作的消息! 凭借优秀的人设和剧情 而走红的《例之炼金术师》结合拥有新颖玩法的NDS、又特给玩 家们带来什么样的惊喜呢? 以下为大家送上最新的情报!

自小就拥有炼金术天分的两兄弟,为了复 活积劳成疾而去世的妈妈,进行了炼金术中的 最大禁忌——使死者复活的"人体炼成"。结果 他们尝到了失败的惩罚、哥哥爱德华失去了右 手和左脚, 弟弟阿尔万斯则失去了整个身体。 那年,哥哥11岁,弟弟10岁,他们烧掉自己的 家之后,为了取回失去的身体而坚定地踏上了 寻找"贤者之石"的旅途。



人没有牺牲的话就什么都得不到,为了 得到什么东西。就必须付出同等的代价。这 就是炼金术的"等价交换"原则。那时我们坚 信那就是世界的真实。

爱德华。艾尔赫克

Edward Eiric

Alphonse Eiric 泥涂阿尔 《艾德的弟 弟。失去了肉体而灵魂被四 定在铠甲上。 外表看来是讥 被铠甲,但灵魂却是一个遭 囊的少年。冷静的她常扮演 制止兄长失控的角色。同时 也是黃理鮮兄长艾德的人 为了取回原来的身体和限 一起踏上旅途。

何尔丰斯。艾尔林克



能欲艾德』愛德华请洛 克威尔家为自己打造了左腿 和右手的钢铁机械铠义肢。 并通过自己的努力1%岁便 通过国家炼金术师认证署 试。成为史上最年轻的国家 贤者之石而不断旅行。 不过 听到别人口中说出"矮"等 設就会暴走。

横励卷槽的游戏方式

▶ 艾德和阿尔都擅长格斗技。对付一般 的人类敌人根本用不着炼金术

◆游戏中主要是控制1个角色。然后 另一个作为提护。从己知的画面来 看,应该是使用哥哥艾德。游戏过程 中有敌人和机关 这就需要玩家使用 各种方式去通过考验了。



何为贤者之石?

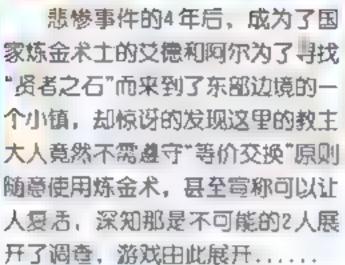
证者之石是可以使人无视"等价 交换证则"进行炼成的增幅器,由于 它的增幅作用,使爱德觉得也许可以 利用它来恢复弟弟的身体,所以艾尔 利克兄弟一直在寻找它。据传军队内 部包 直对它进行销售研究。但是它 的炼成材料却是活人。

扣人心弦的剧情!











▲專件发生时采用两个高面,对话 和剧情画面分开来表示。



▲马斯唐大佐和艾德通话

表现得很生动。

2个画面分别把两人的表情



▶ 科内罗的所谓 奇迹"只不过是使 用了炼金术来迷惑 民众的伎俩而已、 但其手中的戒指却 让其接开了"等价 支换"原则,那是







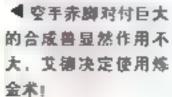


两个画面一定会给玩家带来全新的体验。利用触摸屏画出正确的炼成阵、就是使 用炼金术进行各种炼成。

並不把回開的裁力



游戏中, 玩家操作艾德和阿尔 在关卡里前进并打倒敌人。面对巨 大的合成兽, 艾德使用炼金术把右 腕变型为利刃!



▶ 炼金术发动:



◀ 在触摸屏上迅速地 画出正确的炼成群!

▶利用集金术把右膜变 成了剑。普通攻击力上 升. 艾德在与合成兽的 战斗中取得了优势」



n-ten-dig-

任天道

- N ntendo ◆ → G ◆ 2005 年 4 月 と 日◆ t3 次
- ◆1 2人◆自带。亿功能◆4600日元 营助
- ◆対应派法兼定

看过之前的"前线"大家已经知道《任天狗》将分三个版本发卖了吧。玩家首先要从15种狗中选出自己所中意的小狗,开始结剪。你能够现象小狗的情况,利用触拉笔表进行触摸,培养感情。也可以教它们各种各样的技能,以本取大会的优胜为目标。游戏的过程和方法都拿植在玩家自己手中,可说是他心所欲的一数游戏啊。





AMERICA COLUMN

#50 d 100

21-1

在游戏最初,玩家要从宠物店中选择想要一起生活的小狗,根据版本的不同,可选用的小狗种类也不一样。相同种类的小狗还会在性别、毛发颜色和性格上有差异。

◆ 能够同时非商三条小 狗。从下解可方便地确认 小狗的性别。



■可在宠物店 购买想要一起 生活的小狗。

Karmal

65 1 1 T

▶ 在资料画面还可确认 小狗的性格。同时我们 还可看到购买小狗所需 的花费。



▲点击下屏后便开始录音了。呼 唤小狗的名字吧。

きグーチック テナか 名が変まんでくがさい。

李丽性



终于确定了自己想要养育的小狗了. 这个时候可以考虑给它起个名字了。游戏的系统非常体贴,配合麦克风多次呼唤小狗的名字。它便会记得那个声音,知道那个是自己的名字。以后再次呼唤的时候会跑到你跟前来。



◀ 多次呼喚后 小狗会记住你 的声音。





▲ 問时也可在游戏中记录小狗的 名称。

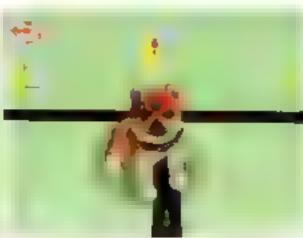
前线狙击

教授技能

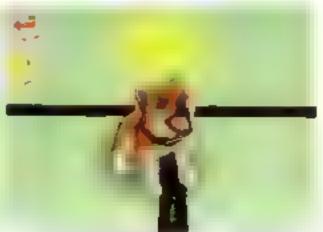
之前已经介绍过可以教会小狗多种动作,让它在比赛中取得好成绩。现在来说说教授的方法。 首先要利用触控笔来控制小狗做出你想要教授的动作,然后还是要利用麦克风进行录音。小狗会 记住你所喊出的口令(如牵手就赋目语的"PAU(バウ)"),在下次听到这个口令时就会做相应的 动作。



▲先用触控笔让小狗做出牵手的动作。



▲利用麦克风进行录音 輸出口令。



▲小狗会记住玩家的口令 领悟技能。

散步

如果你养过狗,那你肯定知道每天都是要特狗出去散步的(俗称灌狗)。在游戏中当然也有带狗散步这个模式。在散步的过程中玩家要利用触控笔控制绳索,拳制住小狗不让它到处乱跑。散步的时候还有可能会找到礼包,里面是随机的物品。



◆要利用触控笔来控制编章,小狗会 充满好奇心地在街上溜达。

洗澡

散步归来的小狗身上会被弄脏,这时要替小狗进行清洗。在清洁的过程中要使用清洁剂来替小狗进行刷洗,这个举动能提升小狗和你



▲右上的两个图标分别是用清洁剂进行刷洗和用水进行冲洗。 无论是刷洗还是冲洗都要利用敏控笔在下屏进行操作。

种类繁多的物品

为了丰富和小狗的生活,游戏中提供了多种物品。有用来和小狗进行玩耍的,也有用来装饰打扮小狗的等等。而这些物品的得到方法除了上面所说在散步时得到外还可以在商店中**买到**,要花钱就是了。





前线狙击

可爱小狗 1 腊肠和肌友们



原产于德国,在所有的犬种中它的腿是最短的,由于身长是肩高的两倍而得名。 件格活泼好动,勇敢而忠心护主。由于嗅觉奇佳而经常用做追踪和搜寻。它奇特的身形和垂耳朵的样子十分吸引人,现在是日本人气最高的小狗之一。



迷你要然

原产于德国、拥有宽阔结实的身躯和粗硬的毛层。以头上那老者般的浓密的眉毛和秦快的胡须为特征,古怪而又可爱。是天生的调皮专家、它奇特的长相配合那精怪的大眼睛,时刻会为你带来无限的活力。由于十分忠心而被用做着门狗较多。

出生于德国的牧羊犬家族的德国黑背非常 聪明,精力也很旺盛。拥有高度警觉性,本能 地怀疑任何陪生人。能够胜任所有种类警犬的 工作,如侦探,巡逻和搏斗。同时由于能够很 好的和训练者进行配合,至今还是用于警犬的 首选犬种。





英国原产的小型犬,因产自英国的约克郡 而得名。刚出生时毛色是全黑的,但渐渐地毛 泽会越来越美,是最需要护理毛的犬种。它经 常被当作玩赏犬,因为拥有美丽的长毛和可爱 的脸庞,而被人称为"活宝石"。 巴哥犬是原产于中国的玩赏犬(俗称哈巴狗),全身长满短毛并且身体健康,是很适于初饲者饲养的狗。其毛色包括银色、黑色、黄褐色等。该狗面目虽狰狞,但心地善良,记忆力强,深受人们的喜爱。



前线狙击。

可爱小狗的介绍

2 古娃娃和朋友们



吉娃娃源于墨西哥, 名称源于墨西哥的吉娃娃 市,是全世界最小的狗。同 时因为其可爱的面貌和水 战的大眼躺而在世界范围 内广受欢迎。性格上聪明 伶俐,同时十分听话。对于 陌生人会报有敌意,不宜 进行训练。

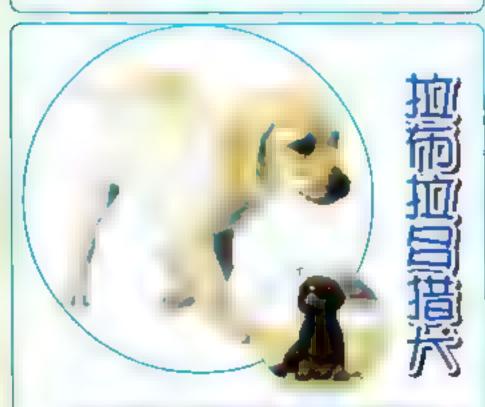


英国原产,由英国王室所宠爱并饲养的褐色小狗的变种。在王室中的生活使其具有了王室的气质,是一种有着绅士表情的长毛垂耳狗。性格上十分活泼,和其他种类的犬种都能相处得很好。





原产于中国。西施犬容貌端庄深亮, 纯慈可爱, 故冠以西施犬芳名。其特征为覆盖全身的长长的体毛, 又被称为狮子犬。性格聪明伶俐、尊贵典雅而略显高傲。和猎犬不同, 西施犬是纯粹的玩赏犬。



原产英国,成年的拉布拉多身高会超过55 厘米,是较大型的狗。拉布拉多嗅觉灵敏并且 十分容易训练,被用做警犬、导盲犬和侦察毒 品等。其性情温和、活泼好动、忠于主人,是 值得信赖的家庭犬。 原产于英国,是狩猎犬中最小型的,特征是它垂下的长耳朵。性格稳定,喜欢成群结队。由于它们聚在一起时喜欢吠叫、吃闹,所以根据法语的"大开嘴巴"而起了现在这个名字。比格猎犬以擅长捕猎野兔而闻名,是狩猎活动者的忠实伙伴。



前线狙击。

的介绍

3

柴犬是自古以来就生活在 日本的犬种,也叫丛林犬。它 營觉性高,个性机敏,身体强 健,以前主要是被人类训练用 来猎捕小动物。柴犬习性聪明,身体清洁,体型较小但护 卫性强。由于对主人十分忠诚 又容易训练、十分受日本家庭 的欢迎。





原产地英国,名称根据苏格兰岛这个地名而来,特点是细小的量子。身体素质很好且耐寒、性格上十分忠实。由于其视野宽阔、且容易训练,自古以来就是非常可靠的牧羊犬。

原产于英国威尔斯的小狗,由于身形娇小,一直是小狗的代名词。它的主要任务是保护小孩,平常的工作除了牧羊外还会追赶猎物。其个性聪明忠实,活泼开朗,勇敢机警,喜





原产于德国,是一种身体结实的短毛狗, 其外观自然、高傲。精力旺盛,同时繁觉性也 很高,是优秀的家庭犬,也是抓老鼠的能手。在 1900年前在德国之外的地方默默无闻,进入美 国后才大受欢迎。 原产于法国的的玩赏犬,特点是全身被缝 松的卷毛所包围,又称卷毛狮子狗,在欧洲被 当作宠物犬而饲养。成年贵宾犬聪明而优雅, 步伐有力而自信。经过修剪和精心美容,能使 它具有与众不同的神态和特有的高贵姿态。







■ TURK與對臺灣館的量人

本《机油放出高运》中最终决战。至人公司海罗的高远与高宗 的对乎其亚柏省给号的旅游战斗。

原创故墨晴节

《G世纪》系列的故事情节类似于《机战》那样的把不同作品的故事串联在一起,"《高达》系列"从初代开始到最新的(SEED)经历了26年的发展,其内容可以说是博大精深,而不同时代作品的人物之间发生的故事更是天马行空却碰撞出耀眼的火花。



咕伸杀表&BDM=SMa



(机动战 1 高达SEED) 里的超人气角色拉克丝与(新机动战记高达W) 里的最终敌人米利安 匹斯克特在战场上相遇,会发展出什么样的情节呢?



哈利VS马修玛

(v 高达)中登场的眼镜男哈利与(22)中出场的马修玛的相遇发生的情节竟然是……









المراجع المالية

小队系统是"(G世纪)系列"的特色之一,本作在原来的基础上再作出进化。组成小队不但可以集中火力击破敌人,更可以使出对敌方小队全体的特殊攻击,但要消耗一定量的SP。只是特殊攻击对队伍中的成员组成有要求,熟悉原作人物之间的关系的话应该不成问题。





使出特殊攻击时,队友间会发生特殊对话。不过卡洛德和 带珐是(高达X)里的人物,而科瓦特罗是出自(Z高达),看来队 伍中有部分人存在特殊关系就可以使用特殊攻击了。 拥有出类拔萃的实力且其 红色的座机让联邦军闻风丧 起,最终却在大战役里失踪的 告翁军ACE驾驶员尊尼·莱 登,有谁能理解他的内心呢?



古姆米志をむし



Kampfer

编号MS-18E 是吉思公国军最后的基产型MS,拥有高 机动和重火力的特点。其名字在德语中为"斗士"之意。

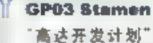
Gundam G-4 "Alex"

为アムロ而升发的新人类专用机1号。但最终没交付到 其手中。代号是RX-78NT-1、NT为"NEW TYPE"之意。

THE COURSE STATISTICS TO THE

GP02 Physalis

高达开发计划"中开发出来的武作型2号机 格戲了 禁止使用的核武器,Physalis 酸浆果]花语为"虚伪"。



"高达开发计划"中开发出来的试作型3号机。 Dendrobum的核心部分,单体作战的性能也很高。 Stamen即为花朵中的维度

GPD3ステイメン



GP02 サイサリス

GOP3 Dendrobium

GPO3 Stamen与武器库 推进器的Orchis组合而成的超大型机 动兵器,拥有匹敌一个MS大队级别的战斗力。Orchus即为"花 | 为"新目标"。 撰" Dendrobium(石斛兰)的花语为"任性的美女"。

Neue - Ziel

拥有丰富的武器。越 高机动性。[I-FEILD] 发生装置..... 简言 之就是 台具备压倒 性战斗力的大型机 体,机体名字的意思





以大人气动画《大彩思者》为蓝本的 动作游戏最新作即将在NDS上登场了。游 戏的最大特色便是能够利用NDS的机能来 结印并发动思术了。之前的介绍只是简 单地提了一下,这次"前线"就为大家详 细介绍各种思术和一些其他要素。

NAPUTO BERETARE

- ◆Tommy◆ACT◆。 Alo年4月2、日◆日歌
- ◆人数未定◆比性要求未定◆售价未定
- ◆对:市边来走

靠结印来发动恶术!

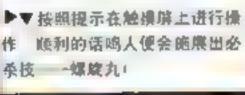
鳴人率领的恐者军团活跃在NDS上。

使用触摸屏来发动忍未

这就是上次"前线"所说的利用触摸屏来发动忍术, 在游戏中提炼了"查克拉"后下屏使会出现印。按照屏幕 上的提示进行操作,结印成功后便能够发动级力巨大的 忽术或是召唤术、给予敌人很大的伤害。



▲这个便是下方出现的印。鸣人 只有顺利结印后才能发动忍术。





用麦克风使火球禾再现!

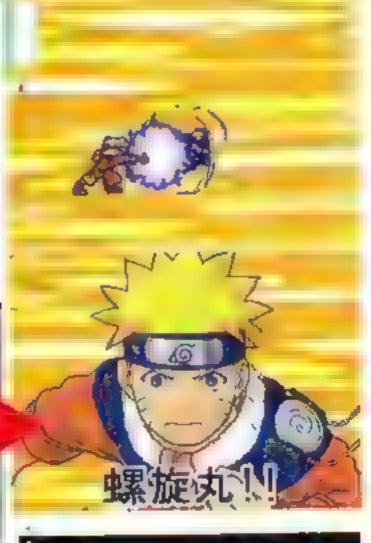
除了在触摸屏上结印外还是有别的忍术发动方法存在的。比如佐助所施放的豪火球之术,要利用到NDS的麦克风。在忍术发动的瞬间内,按照画面的指示对麦克风吹

气、使能够看到佐助喷出熊熊的泵火了。

未发动时上屏会出现块 ▼ 以佐助为控制角色 "效



▶ 及时向麦克风吹气便能 整看到秦火球之术了「由 等看到秦火球之术了」由







丰富多彩的三人小组组合





▲中间的便是主要角色,点击两边的角色的 够将他们呼唤出来。





▲这里呼唤出来的是我爱罗, 发动奥义特 包围按助的敌人全都满除

查克拉的使用

查克拉即发动忽术所必需的 身体能量,除了发动忍术外还有 其他作用,利用查克拉能够在塌 壁上进行移动。在移动途中如果 将查克拉消耗光,便会从墙壁上 落下……合理地使用查克拉吧。



事件以继你游戏的形式发生



漫画中的大多数情节都会在游戏中登场,而本游戏的特色是某些事件是以迷你的特色是某些事件是以迷你游戏的形式发生的,其中大多数迷你游戏都要利用到触摸屏。这里为大家介绍的是和音忍众战斗的情节。为了帮助岭人小队,丁次舍身和音忍次郎坊开始了战斗。

◆賠挡在鳴人面前的是音彩四人 众。下屏显示头像和对话、

▶站出来的是叶忍的同伴秋道丁次。 战斗以迷你游戏的形式底开,点击触 模屏在限制时间内将石登打破。



前线狙击

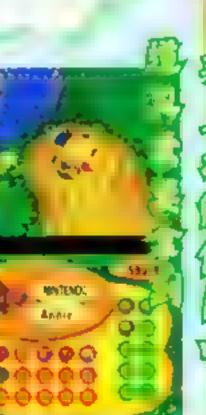
HE THERE

flow sho





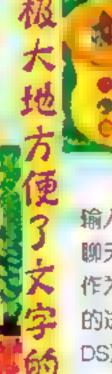
在《动物之森》系列中玩家将会置身于一个古怪的森林之中,游戏环境的色调以及拥有气球头的人物都保留了系列作品的一贯特色。本作将在系统方面很好的利用NOS的特点,本作的WiFi功能支持四名玩家同玩,在同一个村子里行动。



玩家还可以通过触摸屏 输入文字或者图片与其他人 聊天。触摸屏同时还被用来 作为选择菜单。NDS上愉快 的进行游戏,是(动物之森 DS)里最大的目标。



自带、提上的读 ◆ 9 / 其元







能对光与声音有反应的电子浮游生物,对你 的喜怒哀乐有反应的游戏,一件结合图象与音 乐的艺术品, 听起来是不是很神奇? 玩家将在4 月7日就能与这款创意十足的游戏接触了。

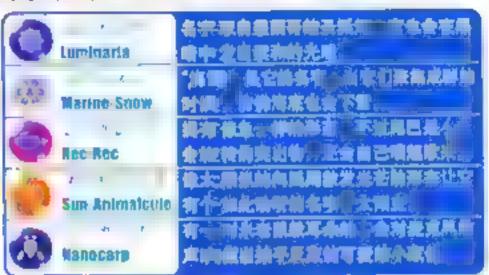




39

游戏中共有 10 种无论形态还是特性都各异的浮游生物,其中还有些带可爱微笑的品种呢!







一前线狙击。



⇒撮場⊲

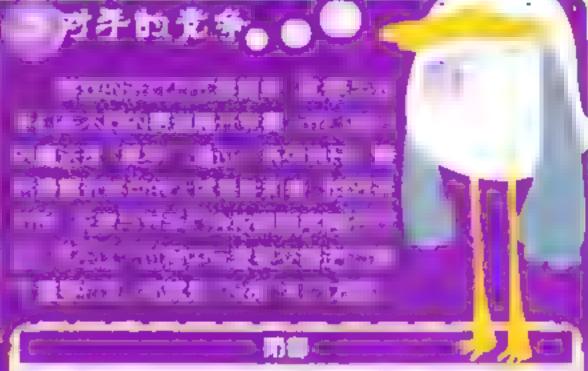
当轮到自己行动时、玩家就要进行投掷莫罗的行动,投掷方法在1?辑已经给大家介绍过了,是通过触摸屏完成的。不过具体的投掷类型还是分为好几种,比如有"普通投"、"回旋投"、"挖掘投"等等,效果各不相同,玩家要根据赛道的造型、障碍等情况选择合适的投掷方法,这样才能打败对手,战无不胜。



INDS

- ◆ Success ◆ ACT ◆ 協定 2005 年 4 月28日 ◆ 日版
- 文 LIKY ◆对应周边未定

之前我们简单给大家介绍过这款另类的"投珠"游戏《咕噜咕遍投》也许大家会觉得这款类似打高尔夫的游戏的进行下方式太过简单了。 其实该游戏的亲统还是蛮有趣的,下面就来为大家深入介绍一下了。



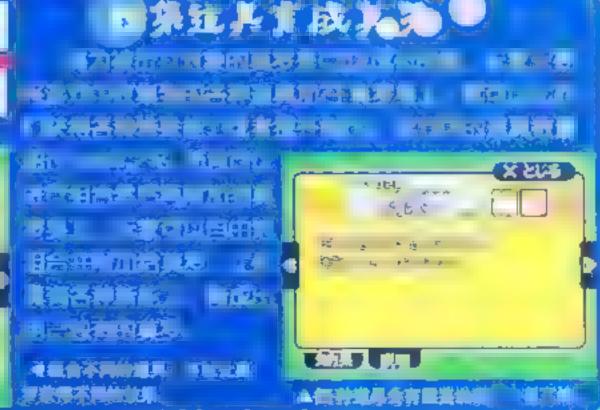
当轮到对手进行投掷行动时,玩家就要做好防御行动,因为对手投掷出去的奠罗可以攻击自己的奠罗,将自己的奠罗毛飞。所以玩家此时必须进行防御操作,避免被



对手打击。而当自己 的莫罗具备某些特殊 能力后,防御行动还 可以反让对手受到伤 害。

■ 怎样防御对手的进攻也是 ● 要的操作技巧。

EARLAND X EUR



前线狙击



文 铭风 3

漫画、动画人气音张的作品(BLEACH)初次在GBA登场。 故事情节自露琦亚借出死神之力的事情败露而被"尸魂界"强行 带回开始、玩家在游戏中将扮演主人公黑崎一护督同好友石田 雨龙、井上织姬、茶渡泰虎门入死神的世界"尸魂界"去叙出露 琦亚。原作风格热血,硬派、剧精更是环环相扣,由于有优秀 的剧本,所以在游戏中无论以原作故事主线还是原创的分歧路 线来发展情节都会乐趣无穷。此外写故事相关的其他人气角色 也一并登场,其中的帅气的"尸魂界"死神部队的正副队长们更 受到爱好者的热烈拥护呢。而游戏中的战斗是通过指令来进行、 所以推测对手的下一步行动非常重要。采用指令战斗系统的游 戏的惯例,大魄力的必杀画面。定是不可或缺的。





◆对应用 世先在

▲恋次在原作中虽然出场较绩,但人气非 常高!



▲战斗画面中,下方显示主角的状态,上 ▲热血刚直的一护为了救出露商亚决定去 方则显示对手的状态,一护千万要小心恋 闻尸魂界) 次的轿魂刀"蛇尾丸"呀!

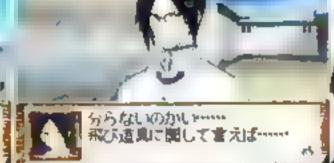




▲大魄力的战斗画面,让人看得热血沸



▲露琦亚的哥哥朽木白哉是否愿意帮助 护教出自己的妹妹呢?



▲石田雨龙是个可以他榖的同伴、经常给 一护建议。



大人气的的动作游戏系列"《洛克人 ZERO》系列"的最新作品马上,就要和大家见面了。本次讲述的故事终于不局限于半机器人之间的战斗了,将涉及到人类,十分让人期待啊。同时游戏在系统上的革新也是比较大的,之前的几次"前线"为大家介绍了"武器夺取系统"和"天气变化系统"、下面就让我们来看看游戏中还有哪些变革吧。

BOSSETE

之前为大家介绍了"八斗士"中的四位BOSS, 这次我们将剩下的四位也介绍给大家。

深渊怪啸

原先是属于新影军团的 半机器人,它们身处海军基 地的潜水艇中,接收幻影的 直接命令,主要任务是找到 并处分阿卡迪亚内部的反叛, 者。由于工作性质的关系, 其他军团长全都不知道它们 的存在。在幻影死后他们的 存在就等于消失了。而现 在,他们收到了一个新命 令。"反叛者的名字是 ZERO"…

是为调整气候而进行武运行的小型人工太阳的制御者。巴尔为了夺取人工太阳,派递了所有的部队、行动的将其破坏,并修改其中心回路让其冯顺……她能在灼热的空间中,飞舞着散播入焰的鳞粉,让派遣部队全体被化为了黑炭。

是用于电子战的半机器人,擅长干扰电波和热分解。能用光学传感器浸入半机器人,用病毒攻击图像处理器的各种活动。在能够在病毒被完全删除的时间内完全抑制住敌人。



两扇的电磁尖角 能够暂时性地赋予物 体磁性,自由自在地进行 吸引和排斥,而代价则是要消耗大量的能量。他每次战斗所 消耗的电力相当于一个城市所 消耗的电力相当于一个城市所 消耗的能量。由于其身体内部 强藏了超传导线圈,如此才能 得到能量,支持他的行动。

A COUNTY OF THE PARTY OF THE PA

双极角头王

位置设置的成分24至10的设置

在 ZERO 的战斗过程中,电 子妖精 直是占有很重要作用 的。一般是随着故事而得到,而 经过主角的培育会进行成长。本 作的妖精不仅仅对ZERO的各个 能力(如HP的多少)产生影响, 还能够让 ZERO 的枪和剑的攻 **击能力得到强化上所以培育妖** 精也能对战斗起到非常重要的 帮助。





护士系

动物系

妖精的均衡培养

游戏的精灵种类还是依照惯例有三个类型、 有体力相关的"护土系"妖精,运动能力相关的 "动物系"妖精,还有技能相关的"黑客系"小妖 精。利用战斗中收集到的E能覆水晶,能够使妖 精的等级上升,而妖精的能力也随着等级的上升 而增强了。不过要注意的是妖精的综合等级是有 上限的。如何在有限的等级内平衡的培养三种妖 精是玩家所要考虑的了。



國复傳刀

使战斗中出现体力能源,回复 ZERO

的体力。能够回 复的体力数随着 妖精的等级上升 而增加。在ZERO 体力剩余不多时之一个 可安心使用。



射击機化

使射击攻击的威力上升,同时还能够

改变子弹的属 性。灵活变换各 种属性来针对敌 人的弱点进行攻 田吧



光無機化

能够使光定的攻击形态产生改变,能

计光剑工连新的 图 最后一击变为向 上斩击, 或产生 冲走波。 对战 斗 🖁 十分有帮助。





的數字》,在之數

GBA

- ◆Bandar◆A RPL ◆ 优元 2005年 4 月 48 版 ◆ 日 敦
- ◆1人◆記忆要求未定◆128M◆4830日元
- ◆对应高边未定

《海骏王》这部作品相关的漫画和动画皆拥 有超高的人气。现在。一款以它的外传故事为 背景的动作类RPG即将在GBA上和各位玩家见 面1

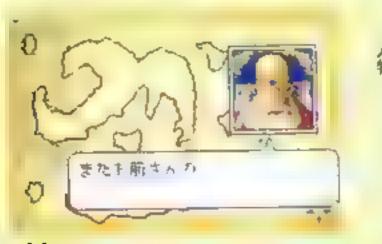
海豐田所是決的能区和自治理回無吧。

由于某些原因。由路飞所带领的草帽每贼 团的同伴们都丧失了记忆。把各自的信意和梦 想都忘记了。为了将这些东西找回来,他们开 始了冒险的旅程。所幸的是将每个关卡所发生 的剧情战斗解决后便能够取回记忆了。



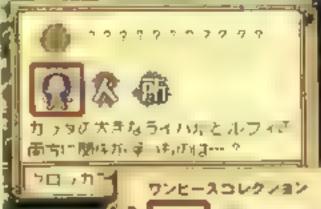
▲拥有能够催眠敌人的海马之笛的少年是本作的重要角色之一

路飞要在地图上进行探索,得到一些道 具、见到某些人物,从而得知发生事件场所的 所在地。这样便能够找回记忆,同时也回忆起 了部分技能,在战斗中9使用。









▼探索中得到的 道具和见到的人物 都会收录在图鉴 中,努力特由鉴宪 成吧。



时欣赏。

烈的实时战

本游戏的战斗是买时进行的(不愧是A RPG啊)。而战斗的形式也是多种多样的,有1对 1的BOSS战,也有小队对小队的多人战。在我方

有多个角色的 情况下, 玩家 可以切换所操 作的角色。由 于可以进行连 击,所以游戏 中存在着合体 技的设定。



路飞使出了他这个橡胶果实能力者的 绝技,努力特所有技能都回忆起来吧。

■ 动漫中的各种 角色都会在游戏 中登场。 ▶在我方有多个 角色的情况下 玩家可以用按键 来切换所操作的 角色.

再现那广大《海贼王》世界的地图的关卡 中,拥有各种各样的机关。灵活利用各个角色 的技能, 才能够通过关卡并得到关卡中的宝 物。





在找回草帽海!或团众人记忆的过程中, 不 但在地图上能遇见众多关键人物。战斗中的角 色数量也很多。游戏中登场的主要角色的数量 在50人以上。其中动画中新增的角色也将登 场」早点找到他们吧。





48

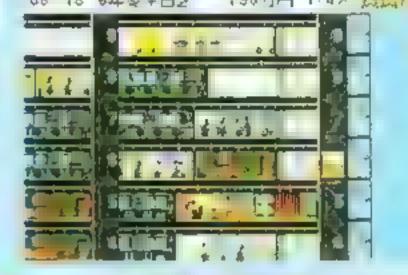
G BA

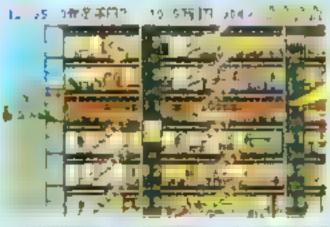
◆1人◆自带记忆功能◆容 圖未定◆4800日元

◆4 . 万.市朱定

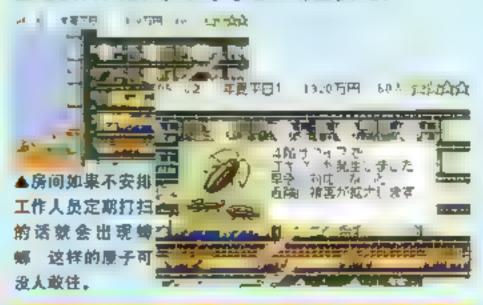


00 10 69 8 7 7 7 20 5 12 12 1





斯斯地搬出大楼,使得大楼的经营停滞不前。 游戏很重要的一个地方就是"人流"。为了让进 入大楼的人都能找至属于自己的一块地方,妥 善地设计大楼的布局可是非常重要的。



大行為。



والمار ويسترج

在游戏开始时,首先出现在玩家眼前的是大楼的业主上之内先生。山之内先生将会交给你1亿5千万日元的资金,并将经营大楼的重任交给你(怎么会有这等好事?)。玩家需要利用自己的能力来运营店铺、公寓、写字楼以及酒店等等,利用赚取到的资金来让大楼发展壮大。



▲这位老人就是山之内。他的目标就是要将大楼建造成总人口 达2000人的综合都市

大楼内各种设施的设置,就像搭积木一样简单。虽说在大楼内的什么地方配置什么东西

在建设大楼时,最初的工作就是要设置大

65 00 1年春平日1

厅。因为在大 厅中经常会有 W-REMILTATEL 大楼居民和客 人出入,所以 大厅的宽阔程 度一定要和大 楼本身的设计 相符合。虽然 说大厅的大小 在人口增多后 也可以加以调 整,但是这种

原本已经建好

的设施产生不

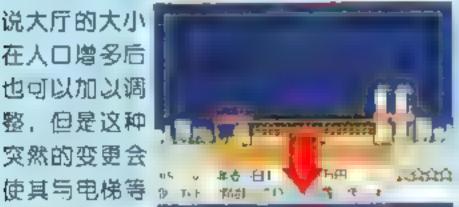
协调的感觉.

其中的平衡性

还是事先考虑

进去比较好。

確~を拡張してくださ!

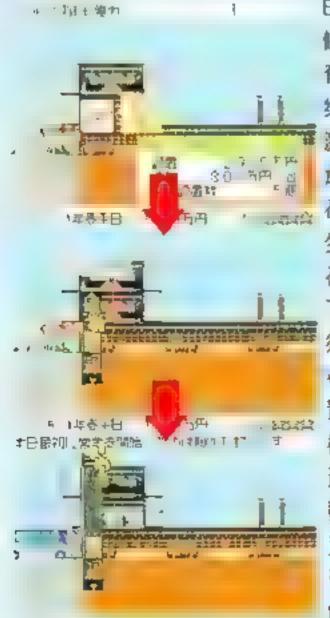




▲建造大楼本身并不难,记得要把大厅 方在'楼哦。

电梯是大楼建设的重要一环!

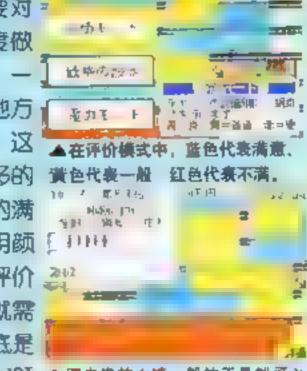
对于一幢高楼来说,没有电梯的日子是无 法想像的,不过电梯的管理可不是那么容易



▲电梯的设置必须满足绝大部分人的要 未.

的。有的时 候,一些人品 有问题的家伙 经常会做一些 激起公惯的举 动, 比如说住 在? 楼却还要 坐电梯等等。 在这样的情况 下,玩家就必 须对电梯做一 些特别的设 置,比如说"1 楼到5 楼直 达"、"只停奇 数层"等等。 当大楼的规模 变大时,这样 的设置就显得 更加重要了。

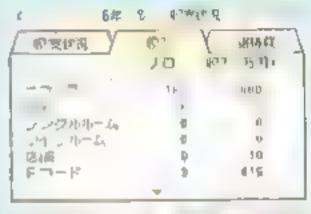
当大楼发展社 16 5 12 4-4 大之后,就需要对 = 用户的满意程度做 个民意凋查了。 些需要改进的地方 必须及时改进, 这 样才能招来更多的 租用者。顾客的满 **義程度主要是用颜** 色来表示的,评价 比较低的时候就需 要考虑一下到底是 哪些地方出了问题 3.

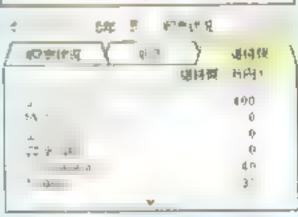


▲图中像放大镜一般的工具就可以 讽音各设施的详细情况。

要想经营顺利就必须时刻关注账本。像写字

楼啊、酒店这 样带有盈利性 的场所。只有 有顾客光临就 会有一定的收 入,而像电梯 等公用设施就 需要定期支付 费用来维持。 这方面的平衡 度需要玩家特 别考虑,入不 敷出的话弄不 好会让大楼关 门大吉的。





▲写字楼的收入比较稳定,而电梯的维 特费也是一笔可观的数目。

収支状況 6年

和支状况	PA Y	維持費
= 李 _{□元号} →	3380	万円
全工福 掛性費	-1981	万円
三季[8] 時中之	9	万円
金季。前提高	-2050	万円
前季丰埠遊畫	1981	万円
現資金	730	万円

▲维持费和设备投资的合计资金已经超过了收入」这样下去 情况可不容乐观啊!





名侦羅柯蒂 联之纪录表

GBA

- ◆ Manpres c ◆ A + → ◆ con * 1 → 4 → 1 → 1 → 1 → 1
- ◆1人◆自粛で"功能◆会司未定◆4950日元
- ◆对应周边未定

说到《名侦探柯南》这部作品很多人都不会陌生吧。由于其人气的原因、《柯南》相关的存成作品十分多、且都是正统的推理冒险类存成 建在最新作品《名侦探柯南 晚之纪念碑》即将在GBA上登场了 让我们再次投身柯南的探案之旅吧。



由于一张招待 卷,众人又被卷入 了事件之中。受到 邀请的是毛利小五郎,他带着柯南和 兰前去参加每边的

高级大魔遊 I 仪式。当然,赴会的同时还有 其他任务,那就是调查清楚大楼士地上的传 即 "自杀之村"。

竣 1 纪念晚会招待了各地的知名人士.

在所有人聚齐之后, 竣工仪式便开始了。 突然,前厅伴随着不 协调的冲击声开始晃 动,有人掉在了展示



▼在限定时间内找出

用的赛车上面 在海着"自杀之村"传说的 土地上不断出现自杀的人 这个事件将在 GBA上完全为您展现!



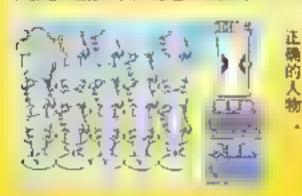
较大的。玩家要扮演柯勒,向司登场的角色,并对事件现场进行调查,从而得色关键性的证据和证词。 仔细调查得到的证据和证词,在相应场合使用的话便能够找到更多的线索。使用错误的话便会使时间减少。 努力思考, 找出事件的真相吧。







在游戏本篇的各个章节中, 能够得到硬币。利用这些硬币能够在商店 内购买游戏中的各种素材, 比如可供 欣赏的音乐和效果音。还有各种迷你游戏。完成本篇的各个难度会使商店中的迷你游戏种类增加,一共有5种。









甲虫王書

GBA

- ◆SEGA◆SLG◆2005年6月23日◆日敦
- ◆人數未定◆记忆要求未定◆容圖未定◆4800日元
- ◆对应GBA實用通信对战线◆推荐玩家年龄:全年龄

随着故事而展别的战争

游戏的主干虽然是卡片游戏,但是游戏的进行还是要依靠主角的冒险旅程而逐渐展开。游戏从主角和"申虫主研究所"的奈布博士相遇开始,在博士的教导下主角第一次接触到了甲虫战斗,并渐渐地喜欢上了这个活动。在博士的建议之下以甲虫联盟为目标开始了锻炼之旅。途中会遇到各种各样的角色,体验甲虫卡片战斗的乐趣。



▲奈布博士亲切地教导主角甲虫 战斗相关的情况。



《和奈布博士的宿敌布莱克博士的战斗》





与SCE本是同樣。游戏制作能力不用怀疑。本作无论故事还是画面都达到了PSP上的頂姐水作无论故事还是画面都达到了PSP上的頂姐水准。被《博德之门》与《无尽任告》的成名。本作自宣布发售就各受广大爱好贩其RPG的玩家 关注。现在《为大家带来《永名传说》兄弟刀件会》的第一手资料。

~ Brotherhood of the blade ~

PSP

●1 4人◆112×8◆39 99 % 元

◆相為於本集的 10岁。上

本价数事发生在一个叫做 metaca的世界中。而是势力几乎许多个世界侵蚀给尽、一个叫做Aver的美国之城成为人类最后的资本。不过那些的势力并不有致过这最后的基地、神秘的军队正在集结、黑暗势力即将发动进攻。为了保卫Aver 玩乐从骑士、传鲁伏。炼金木士以及红战上中选择一位来进行存收。在不断冒险的过程中和新发现了古代守护人类的神景联盟"刀华兄弟会"的故事,然后找回失伤的4件神不遗物。崩终打散都等的根原

◆传统的游戏进行方式◆

游戏的流程从一个任务接一个任务地展开。有任务相关的NPC头顶上会有黄色的感叹与标识出来。而任务中要对付的BOSS则以红色的三角符号在地配上表示。除了主线任务外还有丰富的支线任务等持玩家去挑战。本作的任务数更是达到了100多个。要完成所有的任务可不是一朝一夕的事情。重新读取了戏时,选择Restart the story的话则保留人物状态而从头开始游戏。本作可以通过PSP的WI—FDD能进行无线联机游戏。可以与朋友一同流畅地游戏。建立人物时得3个SKIN。4个发型。3个发色可供选择。给人物起名字时,按R切换大小写。





◆世图间的認动◆

游戏中的世界十分广阔。只靠玩家的双 醒来跑是很不现实的,所以游戏中设定了传送这个方便的系统。每个野外区域都有传送点。外形是一块巨大的水器。她图上以青色的图标来显示。直接靠近后就能开启。"之后用门罐使用传送。所以玩家见到地图上有传送点时。应该及时开启。"

在野外时也可以按Strat管呼出菜单。可以在当前地图和Aven域之间直接传送。 BOSS在地图里以红色三角表示。



防鼠栏 防兵类装备放置的界面、种类有铠甲、扩腿、手套、头盔等。

其他样 药品、装饰品(戒指、琐链等),宝石、神符、路腾、书本等都在汉界面放置。

属性栏 香着人物的能力。

伴务栏 查看现在已经开启了的任务。

技维栏 查看技能情况。

负 亚 决定人物所能携带物品的数量。 减少对几属性皮肤的伤害。

Strength

影响使用近粤攻于武荡时的伤害。同时提升负 亚。蜗牛气狂战士后,政主任加强Strongth。

防御一成少物理伤害。

Intelligence

入物能力的作用

影响人物的Power上限、炼金术士和德雪依向该 才重加强 nte gence。

Dexterity

影响使用元程武器的伤土和特殊技能。骑士札德 曾依应该注重加强Dexterty。

Stamina

影响Health的主眼。狂战士和炼金术士应该主重 加強Stamina。

人物居住

Health

m = , 此场数值减为c即为人物死亡, 将从该地 图的人口处于新游戏,人物状态也适同处开始时。

Power

使用技能需要消耗Power,相当于其他游戏中 BOWP.

Melee Damage

近島伤害、即为你此时的近身攻击力。

Ranged Damage

使用远程武器时的攻击力。

遇到解物器可以选择后增 戒范围后它们就会回到原来位置。玩家需要针对情况来使用技能。如 联机游戏的话。互补性的技能会极大提高队伍的能力。由于从

怪物身上掉出恢复物品的几率比较大。一般不需要回去购买补给品。建议在BOSS战前记录,以 防万一。本作中人物死亡了也不会GAME OVER。而从地图的人口处重新开始(在该地图者记录 过的话,就是自动读记录)。先前进入该她围到死亡期间的数据都木保留

不能选择吃什么。只能由系统决定。

◆ 关于装备

红色。而特定的武器、防臭、装饰品是橙色的。可以通过完成任务而骚机

臉了特定的武器防具外。一般来说怪物身上得到的都是白字装备。不附加能力的。玩家可以, 行把神符。宝石、图腾等嵌进装备里来获得相应的能力。







等快专递



文 树之大精灵 编 雷伊

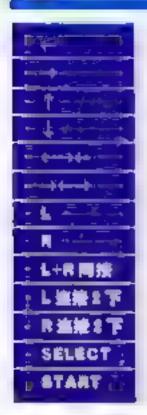
以近未来为背景,追求硬派科幻风格的 (Wipeout Pure) 在 3月23号与北美PSP— 同和广大玩家见面了。有别于传统赛车游戏的 比赛模式使人眼前一亮,丰富的收集要素也体 现厂商的诚意。总体出色的表现使它成为北美 PSP游戏首发阵容里的最受欢迎的游戏之。

WipositePare

PSP

- ◆ JUEA ◆ RAC ◆ 2005 年 3 月 25 日◆美版
- ◆1 8人◆43218◆39 99 美元
- ●推荐玩家年龄 全年龄

With an Life Parks Strategy of the Control of the C



左接车马

布核平身

過整车引

确整车身

往在晃动车身吸収冲击,要酒耗少事精囊(沪阪在空中时)

住着雙胡车島吸收冲击。 愛灣耗少署從豐() 取在《中时》

左侧刹车

右侧利车

緊急停车

年期间在平移小稳距离

华朝向右平移小段距离

曲布切换型后侧

为停游戏



▲超高 速比賽中,灵活运用道兵很歷要。



▲独特选型的赛车风驰电型(

注 部分按键功能可以玩家自行设定,莱莱模作是 X 继续 一輪认 | △是取消 大部分的情况 下部会存画面下方有文本提示

车身能量 (SHIP ENERGY)

大部分的游戏模式中玩家会见到有条能量槽,当它因为碰撞 攻击而减少到0时会强制终止比赛。

吸收武器

当玩家觉得车身能量已经很低的时候,可以按「键来吸收车上装备的武器 道具而恢复部分能量。不同的武器 道具将恢复不同分量的能量。在关键时刻选择使用武器 / 道具还是将其吸收会导致完全不同的结果哦。

赛车的恢复

有时候玩家的车会脱离了赛道而不能自己回来时,将由1个恢复系统来把玩家的赛车搬回赛道上来,但会浪费不少时间。

武器和道具的获得

游戏中的赛道上会有10种道具可以获得,获得后画面正上方有图表提示,这时玩家使用门键就可以使用了。

每比赛完1次就会记录信息。

开始的时候有2个速度模式、完成了后就会追加更高速意级别的模式。一共是5个。

单人游戏内容方面则有5个模式

TOURNAMENT
TIME TRIAL
ZONE
FREE PLAY

单人比赛模式,可以自行选择赛车利赛道进行与电脑对手比赛。 杯赛模式,完成一个系列的赛道上的比赛,成绩会记录下来。 时间模式,单独游戏,不断既战战强的离幽时间,每经过出发点就获得1个加速道具。 本作中新增加的模式。为了最后存活下来的简单的模式。 自主选择的练习模式,每经过出发点就获得1个加速道具。

在默认的杯赛里胜出后,将开启新的杯赛和新的速度模式。游戏中一共有3个杯赛、5个速度模式、12条新赛道 4条PS上的经典赛道等待玩家挑战。此外游戏有两种SKIN可以更换。可以上网下载新的赛道(不过这项服务尚未开通)。

追加的模式:

Flash 新的高速模式,考验熟悉了 Venom 的玩家。

Rapier, 该模式只为不满足 FLASH模式的老手而设计。

Rumors, 最极限的速度模式, 你是否已经够实力挑战了呢?

本作的音乐做得很优秀、玩家可以在 Setting 中欣赏一共将近 20 支单曲、每首 音乐歌手和专辑封面都可以找到。还有就是如果开启音乐的话游戏过程中会一直读盘、如果玩家为了节约电源和节省光头。可以将 music 的音量降到 0% 也就是关闭音乐、那样就只会在读取赛道的时候读盘。

1) VINETA K

4.45公里长,从城市到海底隧道。比较平直,适合新人练习转等道。





2) MODESTO HEIGHTS

4.58 公里长,时间是老工业城市内的傍晚, 落差比较明显。





3) CHENGHOU PROJECT

4 87公里长,在城市中心比赛.赛道比较颠簸。





4)BLUE RIDGE

4.78公里长,乡间风景的赛道,其中有个致命的断层要注意。





游戏中的赛车都属于不同的车队, 共有 8 辆车可以使用。

赛车名称:

FEISAR.

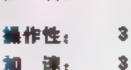
QIREX



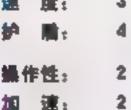


操作性:









加	速:	2
速	度:	5
护	Mir.	3

护育:	3
操作性。	2
10 速:	2
連 度:	- 4
Adv. mt.	

AURICOM





AG SYSTEMS



ASSEGAI

HARIMAU





操作性:

操作性:

操作性:

谏:

度:

谏:

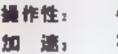
度:

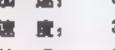
3

3











游戏收集

PRIRANHA

TRIAKIS

在每一场比赛后玩家都可以观看成绩,系统会自动记录下来,玩家可以在 Profile > Progress 中查看。在 单机模式中的单人比赛与杯赛中取得前三名会获得金、银、铜奖牌。而在时间模式与 ZONE 模式中打破电脑 预设的成绩、也会获得相应的奖牌。奖牌可是开启隐藏要素的关键哦!



AUTO PILOT: 一定 时间内让电脑接管责军的操 作。



TURBO: 爆发性的加 速。使赛车在极短时间内达 到一个很高的速度。



BOMB: 在赛道上放置 一颗体积巨大的炸弹。接触 到的赛车将受到严重的伤害。



MISSILE: 使用强力 的飞弹攻击前方的对手,被 锁定的目标很难摆脱它。



PLASMA: 需要蓄力 才能使用的大杀伤武器。



SHIELD: 在车身四周 产生强力的保护键来吸收伤 宫、但伤害累积大于它能承 受的数值时就会消失。



MINES: 往身后布置 五颗一组的地雷, 地電爆炸 时会产生冲击波。



ROCKETS: 向前方 发射三枚火箭,接触到任何 事物都会爆炸。



DISRUPTION BOLT: 发出蓝色的干扰弹,被击中 的赛车将被强行附加几种负 面效果。



QUAKE: 从你的车前 方释放强大的地震波, 范围 内的所有东西都会受到伤害。



- | Jbisott ◆ Act ◆ 2005 年 3 月 5 日 ◆ 美液
-) 人◆容量 64M ◆ 29 99 美元
- ◆推荐年龄: 全年龄

有碧的吉祥物雷曼再次在GBA上和广大玩 家见面了。本作的名字叫《雷曼: 强盗的复仇》。 正如其名、贼心不死的坏蛋抓走了需更的老朋 友 Globox, 雪曼为了粉碎其不为人知的犯罪计 | 划 而 出 发 了 。

先前在掌机上推出的《雷曼》游戏大都采用模版卷轴的画面 形式, 而本作中则采用斜45度的府规视角, 使表现力大增, 玩 家可以更容易地投入到(雷豐)的奇妙世界中去。雷曼的跳跃、 飞拳、利用毛发模仿直升机飞行等特点都会在本作中再现,而使 用吊罐锁定用标,上键观察环境等也是体贴玩家的设定。

在本作的俯视视点下, 雷曼的身形比例较小, 细节不够丰富, 不过所有的标志性动作都非常明显。游戏场景色彩鲜艳明亮,关 卡花样丰富,音乐轻快,营造出雷曼独特的氛围。另外游戏难度 适中,手感也良好,不失为一款好的动作游戏。



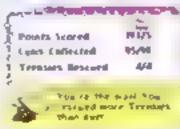
▲这些气球里有小怪物 接触就能被他们出来。

游戏中雷曼是用拳头打倒敌人,按住B键之后还 会蓄力,同时需量的身体会变红,释放B键就会放出 距离比较远的飞拳,威力也变大了。而在游戏中如果

不小心跳到水里或者刺上时,雷 **曼会被反弹跳到空中并扣少量的** HP. 及时回到安全的地点对于保 命是非常重要的。游戏中还有其 他的设备使雷曼获得新能力,如 延长空中滑翔时间,免受污水的 伤害等,这是继续游戏的关键哦。 游戏中受伤了可以通过吸收红色 的珠子来恢复HP, GAME OVER 的话是从当前关卡的人口重新开 始。游戏中会遇到很多被困的小



才能上去平台。

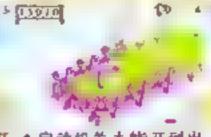


关卡名称 条件

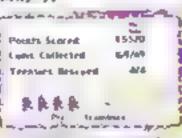
Vertiginous Riddle Sulphourous Sea Cloud Cache Scalding Cascade

Meles Mayhem

拿到6个 Murphy Stamps 會到 18 个 Murphy Stamps 會到 25 个 Murphy Stamps 救出所有的小怪物(Teens es) 收集完所有的珠子



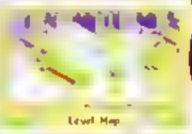
▲本关要在这个位置跳跃 ▲启动机关才能开到出 ▲在关卡选择画面内可以 口的].



反复进入已经通过的关卡 40 14

per lan manual

ell a calmate was



▲收集的数据一目了然。▲教出所有小锉物后会得 ▲迷路的话要利用地開来 到更多的部類作为奖励、确定位置。

怪物,拯救他们后可以获得Murphy Stamps(邮票),达成条件后会出现新的关末。而游戏中 的得分方式主要是通过收集珠子、水晶、救出小怪物、打倒敌人。

文 Kenyo 编马修

(The production of the product

TYADVANCE

- ◆ Koa Koei ◆ ACT ◆ 2JU5 年 5 月 24 日 ◆ 日 誌
- ◆ 1人◆自氧記忆功能◆ 128M ◆ 1800 目元
- ◆无对应周边未定◆推荐玩家年龄。全年龄

作为当今最红的家用机ACT 游戏"《真·三 国无双》系列"。曾在PSP上推出的《真·三国无 双》的掌机版、但没有这款贵族掌机的玩家只能 看图止渴。不过koei显然没有忘记广大GBA玩家、 这款为GBA量身定做的《真 三国无效ADVANCE》

最大的改变就是画面从 3D 变成了 2D、人物电变成了Q版、由于机能限制设法忠实再现原作的神 韵,不过麻衣虽小,五脏俱全,改为了战棋型的地图移动方式战略性大为增强、原作那种"一骑 当千"的爽快感仍然表现得原汗原味、华丽而充满迫力的连击和无双乱舞也让人大呼过瘾, 爱不 释手、就算是老玩家也能感受到本作的折意。刚刚放下《三国英杰传》和《孔明传》的玩家、赶 快拿起你的无双GBA、再次投入到三国的乱世中、成为一个所向被靡的猛将吧!

系统解析當

基本操作

地图画面

切换移动状态和查看全局状态。

决定移动、查看部队信息。

切换迷你地图的显示状态。绿点是主角部队。 養点是交做部队,蓝点是己方 NPC 部队,红点

是敌方部队。 切换每支部队显示的武将名、势力名。LV 等值

★TART 调出状态画面、可存储游戏进度、更换武器以 及查看战斗情报。选择中断记录可以随时储存 当前进度,不过如果再去选择过关进度或有提 战其他模式,就会丢失中断记录。

战斗画面

START 连接两次相同方向前 L+A-III

普通攻击,

首 力攻击。

防御。

装备能力。

暂停以及查看胜利等条件。

奔跑.

发动无双乱舞。

其中按A键发动的蓄力攻击简称C攻击,后 面我们会详细介绍。

游戏模式

1. 无双模式(无双モード)

发展剧情的模式,玩家可以选择魏、吴、蜀 任意一方势力进行游戏, 开始每方势力只能 选用3名武将,以后满足特定的条件,就会出 现新的武将或其他势力, 有些特殊制情只在无 双模式出现。

2.自由模式(フーリモード)

可以选用所有的武将去挑战任意一关,不

于武将的等级和能力是与无双模式共用的,所 以先在自由模式里进行育成、再去挑战无双模 式发展剧情就轻松不少了。

3.株規模式 (チャレンジモード)

这个模式里选用的武将都可以继承等级和 武器,以实现高分记录为目标,难度提升了不 少,对操作技巧要求较高,因此是磨炼自我的 极佳方式。该模式下包含了三个子模式:



生存模式、以杀敌数为挟战目标。 以完成百人斩所需的时间为槐战鼠标。 条律全部敌人会出现宝箱, 进对有宝物 的就能前往下一关,错了重来,以最谢 过关为挑战目标。

战斗系统



剧橋推进是以关来 计算的,游戏共有24 关,都是根据三国历史 上 直名战役改编,每 关里分成"移动部分"

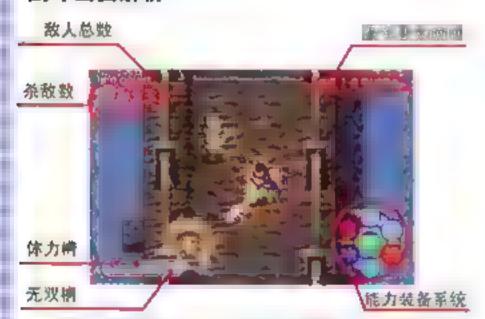
和"战斗部分"交替切换进行。

移动部分是前进的主要方式,所有剧情和 特殊事件都会在这一部分触发,包括出现分支 剧情、得到武器和宝物等等。迷你地图上显示 了很多方形的点, 称为"移动点", 部队的移动 只能选择在这些点之间进行。部队移动时会出 现圆形的点显示移动范围、红色的点只能移动 一格,到过一次的移动点会变成蓝色,可以移 动两格,不过若是经过的路线上有敌人则还是 只能移动一格。移动前首先应准确判断敌人的 动向, 然后才指定前进方向和到达位置, 各部 队的移动顺序是"主角部队→己方NPC部队· 敌方部队"。右上方是敌我部队的士气槽,士气 的高低影响NPC作战的胜率。前进途中,主角 部队遇上敌方部队就会切换至"战斗部分"进 入战斗画面, 因为机能限制, 敌人一组一组地 出现。一次最多出现5个。 歼灭战场上的全部 敌人取得胜利后就切换回移动画面继续移动。 战斗时如果实力不够的话也可以移动到画面边 绿緻退, 此时出现EXIT的字样, 等两秒就能成 功脱出,脱出之后可以回复少量HP,不过此战 内杀掉的敌人不计入击破数中,而且有些场合 无法撤退。如果让部队不移动就能在原位置实 行探索, 在有限的时间内寻找藏在木桶、箱子 里的回复道具为目的,探索时画面中是没有敌 人的。当玩家持续消灭敌人、满足了本关的胜 利条件,这一关战役就算结束。

战斗时的道具

	肉包	回雙 50点体力
	双向包	回复 100 点体力
*	带骨肉	回复 200 点体力
4	绕鸡	体力完全回复
	老酒	函复光双 100 点
94	华伦哥	体力。无双全期复

战斗画面解析



以上图片中、左上角左右数字相等就可取得胜利,战斗时间分3个阶段。第1阶段用白色表示,减为0后进入第2阶段,用红色表示,红色时间减为0进入第3阶段,用粉红色表示,即使这样也不算战斗失败。还可以继续杀掉敌人终结战斗。在不同的时间段取得胜利,对评价的影响很大。每场战斗结束都会有如下的评价。

在白色时间段内取得胜利, 战斗结束后回复少量 伊, 而且可以获得再行动一次的机会作为奖励。

在红色时间段内取得胜利。无任何奖励或不良 效果。

在时间减为0后取得胜利。战斗结束后主角部队 会失去一次行动的机会。 关于压胜: 只有主角部队亲自移动去攻击敌人时取得压胜的评价才能奖励1次行动机会,且1回合只奖励1次,如果奖励行动机会时当前位置有敌人就直接进入战斗,若移动到别处的话只有取得遵具的判定,没有攻击敌人的判定,也不能进行探索,即移动完的位置上即使有敌人在也不能主动攻击。

取得道具的补充说明:移动到地图上某些 位置可以取得道具,不过如果上面恰好有敌人, 那么就会进入战斗而不能取得道具。

攻击系统



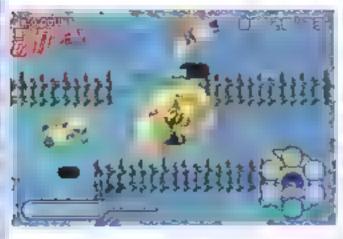
武将的 攻击方式分 为 普 通 攻 击、整 力 攻 击和 走 双 取 器 使 出 的 就

是普通攻击、初期状态可使出3连击。以后随着能力的增长及强力武器的装备,连击数会增加。

計典 ―	識別	操作	湖介
突击技	C1	A	对正面直线上的敌人施以前
			冲攻击,对弓箭手能给予更
			大伤害,
气绝技	绝技 C2	BA	受到攻击的敌人会进入晕厥状
			态且不会被吹飞, 更容易实现
			追击,是组合连续技的常用
			起始技。不过再次使用气绝
			技的话敌人会恢复清醒状态
连击技	C3	BBA	能使出连击数较高的连续攻
			击,发动后可以调节角色的
			移动和方向。因此更加容易
			连击,不过能移动的距离有
			粮。对枪兵和持枪将领能给
			予吏大伤害.
范围技	C4	ABBB	能够将敌人吹飞到较远的距离
			适合在被敌方包围或危急时
			脱出所用。某些武将发动时
			还可以移动,对于脱田更为
			便利,对剑兵和特剑的将领
			能给予更大伤害。

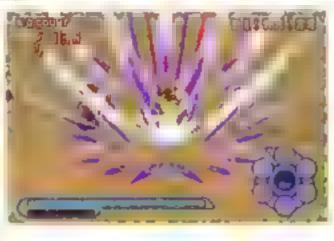
在攻击敌人时,无双槽会慢慢增加,当无 双槽蓄满后按L+A,就能发动无双乱舞了。在

-IX略透解>



各武将使用的无双乱舞类型是固有不变的。力量型偏重于攻击力,移动距离短、持续时间一般, 速度型偏重于速度, 移动距离远, 攻击力较低, 持续时间短, 但附加气绝枝的效果, 均衡型兼顾移动距离和攻击力, 持续时间敲长。

一般时候,武将发动的无双乱舞为普通无双乱舞,然而当体力槽变为红色时,无双槽会自动增加,蓄满后会使出威力更大且更加华丽的真、无双乱舞。



连主变得不容易确认。下面是以Hand难度下对付武将来试验得出的连续组合技,以敌人无法进行反击作为是香连击的判定标准。各角色共同的连续组合技大致奇以下几种,其中后两种最为常用和实用,要注意的是,如果连击技收招慢的角色是没法再接上突击技的。6 种连续组合技如下:

- 1. 普通攻击 + 突击技
- 2. 普通攻击 + 范围技
- 3.普通攻击+连击技+突击技
- 4.气绝技+普通攻击+突击技
- 5. 气绝技+普通攻击+范围技
- 8、气绝技+普通攻击+连击技+突击技

能力装备系统

家用机原作中的护卫队、副将、弱乘攻击、 间接攻击、锷迫等设定在本作中都被取消了, 本作的能力装备系统就是弥补以上乐趣损失的 一种全新设定。可装备的能力有6种,装备后 不仅威力加强,招式也明显变得更为华丽(例 如吕布和三君主的弧月波的攻击)。6种能力如 右上表: ● 禁止 强化突击技威力 突进距离相应境加,
● 禁止 强化气绝技威力,敌人晕厥时间延长。
● 禁止 强化连击技威力、连击数增加。
● 禁止 强化范围技威力、攻击范围和攻击次数增加。
● 禁止 强化武将的移动力速度。
● 禁止 装备勇猛之后可以释放出来某些武将的待殊效果

注:特殊效果可以在武器的状态画面查看,勇猛LV1时释放第1个效果,勇猛LV2时





两个效果全部释放。

能力的可裝备顺序是按照其排列顺序来进 行的, 当中央的能力 槽蓄满后, 最顶端第1个 能力图标变亮,此时可以按B进装备该能力,也 可以暂时不装继续积备事事。能力槽再度系满 后顾时针下来的第2个能力图标变亮, 光标随 之移到该图标上,此时只能装备第2个能力而 不能装备第1个能力; 再继续积蓄能量的话。 第3、4、5、6个能力图标依次变亮,可装备的 能力也疏之改变。也就是说,装备能力所需要 的蕃力次数銀其排列,顺序一致,第1个能力制 **窗力1次**,第6个能力则需离力6次。玩家可自 行决定优先装备哪个能力以弥补所说用武将自 身的不足。每种能力最高可装备两个阶段。"未 装备→LV1→LV2*,达到LV2极限的能力局 图标会变灭、全部 6 个能力都达到极限状态总 共需要蓄满42次,因此多杀敌才保证能够装备 到更多的能力,而且能力的效力时间可以 直 持续到过关之后,对提升战斗力极为有利。

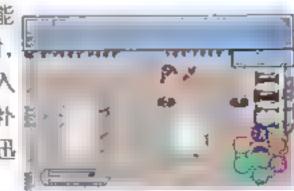
不过也别以为能力一旦装备就没有后顾之



大连续的攻击、 一大连续的攻击、 重击或者与箭射 击后,武将装备 的能力就有可能 会被剥离解除。

剥离优先度是按照能力轮的排列顺序来实行的, 最先剥离的肯定是最顶端的能力,被剥离的能

力需要重新蓄满能量才能装备。这时,会出现一种不计人敌兵人数的紫色补给兵,打他可以迅速增加能力槽。



能力槽一般只在杀掉敌人后才会增加(使用无双乱舞杀掉敌人不会),有一种方法可以快速提升——当敌人被打至浮空时,每攻击一次就会增加不少能量,而连击技或者某些突击技就具有浮空连击的特性,即使敌人被打死了也能够在半空中不断追加连击而持续增加能量(俗称"鞭尸"),此时提升速度特别快,尤其是对武将鞭尸,更是打一次就增加一行能力槽,强烈推荐!

武器的属性和熟练度

Except At a





如果使用的武器本身附加有属性的.5.使用C攻击或无双乱,舞时使会增加属性效果.并不像PSP版或家用机版那样等随机的几率才能出现。装备了能力之后,属性效果的威力也会提升,共有炎、當、斩、冰、烈、毒6种属性,效果如下:



攻击敌人时让其包围在火焰中特缘燃烧并受到 伤害,装备能力后燃烧时间延长。



攻击敌人时附加雪击效果,装备能力后伤害值 增加。



一定几率粉杀敌兵。对敌将领无效但金扣除相 应体力、装备能力后可增大成功率。



冻结敌人使其无法动弹,不过追击会使冰块破 权,装备能力后冻结时间增加。



对防御的敌人也能给予伤害。装备能力后伤害 值增加。



让敌人防御力降低、装备能力后防御力降低幅 度提升。

武器熟练度

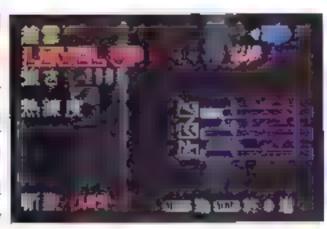
游戏一开始不能自由装备各种武器,而是导入了熟练度的限制。每个武将都有三种最擅长的武器系别,只有选择适用的武器系别并且





武慶备能使达求, 如果练装才即度要是

他人的专用武器也是没办法装备的, 如刘备的



来增加,如果持续使用某系别武器来战斗的时间较长,那么升级时该系别武器的熟练度就会得到更快速地提升。

以下为无 双模式下的攻略, 选用不同的势力在相同的战场上有时 会有不同的胜利条件, 另外,



根据所选角色不同,有些关卡的援军会换成其他角色。接下来,无双争勒战就正式开始了!

隐藏人物出现方法



使用魏国任一武将完成无双模式一次。 使用 蜀国任一武将完成无双模式一次。 使用 吴国任一武将完成无双模式一次。 使用 曹操、刘备或孙坚任意一人完成无 双模 式一次就可选用。

建传



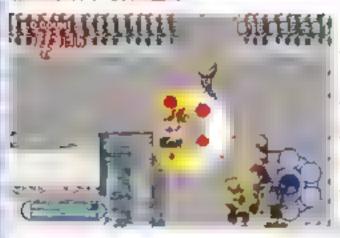


这是以何进为首包括刘备曹操军力在内帮朝廷平定乱党、讨伐黄巾军张角的一战,往右移动杀掉冲过来的张角替身后,何进以为敌军总将已死,于是亲自上阵打算抢功,主角部队需要跟随何进左右,杀掉他附近的敌兵以保证他的安全。第6回合,张角真身出现,而张梁也开始使用落石,让你每一次战斗中都被剥除能力,应尽快冲至右上角砍死他。此时何进也开始退守大本营——不必再理会他。注意左边的张宝会使用引发间歇家妖术,战场地面上不断喷出的热气能够使人受伤。最后去打缩在城池内的张角,他移动速度较快,而且魔权的火球攻击很厉害,比较棘手,近身连击打得他不能起身是取胜的关键。

_ IX略透解_

第二战 虎牢关之战

胜利条件:击倒垂卓



华雄攻下汜水关,移动过去会被伏兵包围,杀掉所有伏兵之后移动至地图下方时小强吕布出现。不愧是小强,强得一塌糊涂,不想和他纠缠就绕路过去,吕布的攻击目标是衰绍,并不会追赶你。往左一直攻下虎牢关,埋葬董卓!

第三战 官 度之战

雕利条件: 击倒表绍



后就会归顺。如果想留下关羽,可以先行一步 去灭掉颜良、文丑和刘裔。袁绍派许攸上前线 作战,打败他后可以收得他、并得知袁绍的粮 仓地点。此时有两个攻略法, 一是直取鸟镇烧 粮仓,不理会出现的援军,让两个NPC暂时顶 住,烧掉粮仓后, 袁绍会下令全军突击,此时 应马上去砍袁绍,速变要够快,因为下面护城 的那两个NPC撑不了多久,一旦撤退官渡城离 被攻陷就不远了。另一个攻略法是先不要急着 去烧粮仓,而是回到官渡城附近杀掉不断冲过 来的援军,等几回合后, 袁绍会下令退兵守城, 此时去烧粮仓就不必担心曹操的安危了。注意、 不攻下乌巢的话是无法进城的,城中出现99个 小兵,你的武将打到一半就会强制退出。推荐 后一种打法,比较安全而且可以多杀敌兵,如 果之前让关羽斩了颜良、文丑,并且遇上了刘 备而撤退, 打败张郃后可以收服他加入我军, 而 LV18 的吕布会作为袁绍的援军出现。

第四战 赤壁之战

胜利条件:击倒孙坚

此战一开始,每移动到一个没有敌兵的红点位置,就会发现工作兵而进入战斗,因此要



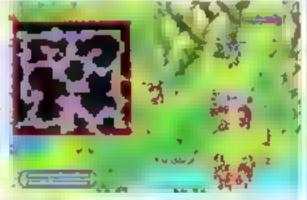
有被车轮战拖垮的思想准备(庞统撤退后就不会再出现了)。1回合后废统提议曾操锁上战船,而

曹操会派徐庶去查看庞统的真正用意,路上会出现一支阻挡他前进的伏兵,主角部队一定要去帮他,而且必须取得压胜,这样才可以往回移动两格节省时间,因为主角部队有更重要的任务去办一一杀掉借东风的诸葛亮。一路挥帅南下,只要是亲自移动的战斗,尽量要取得压胜,途中会出现赵云、张飞拦截,与这两人对战时不定力求压胜,但必须要在第13回合前恢掉诸葛亮(顺利的话第9回合就可到达诸葛亮处),这样才能阻止他借来东风。另一方面,徐庶会移到庞统的位置识破其连环计迫使他退兵。摄定诸葛亮后,主角部队的任务就是回守。从中间的路线往右上疾赶,打倒用苦肉计意图纵火的黄盖,最后杀掉孙坚过关。

第五战 合肥之战

在至专件; 击伤外氏 4 人

一开始 孙坚被我军包围,并且被张辽牵制住,而李典会 破坏木桥切断 孙坚的退路使



其孤立。注意,与吕蒙交战时必须压胜取胜,这样才能够和孙坚战斗,否则会发生"跳跃小师桥"的剧情而逃脱,和孙坚战斗时也必须以压胜取胜,否则他会复活。成功灭掉孙坚后,先往在移动杀掉发动突走号令的孙策,再赶往右边支援NPC灭掉剩下的孙权和孙尚香。此战最麻烦的是挑战孙坚、孙策、孙权、孙尚香4人必须以压胜取胜,否则会复活,不然就要连续杀掉他们6次。建议最好装备上A级或S级武器、并且打这4人时先中断记录一下,不行就读记录重来,因为复活后所给的时间非常少、比较难取得压胜。注意,本关如果被孙氏兄妹打到老巢时,回去救援而将他们消灭的话,极有可能出现战场上已经没有敌人却过不了关的恶性BUG。

最終战 五丈原之战

胜利条件: 击倒诸葛亮、刘备

_ IX略透解_





先往左去砍掉冲上来的黄忠。两往左下去 拦截蜀军的木牛补给车,移动到上面可以回复 HP,顺便干掉关羽和马超并占领左边的据点。 赵云和魏延会从中央架桥向曹操进攻,此时迅 速退回曹操身边护驾。赵云的HP较高,多用连 击技来攻击吧。之后发生剧情,曹操下令封掉 左右两边的粮仓据点,断了蜀军的粮草。由于 右边会出现己方援军帮忙占领右边的据点,因 此主角部队可以先去占领左边的据点(没有敌 兵站在据点上面就表示已经成功占领)。尽量不 要让蜀军成功补给5次以上,每木牛补给车投



触的话会进入战斗状态, 破坏后可得武器 或回复道具。 杀掉张飞、诸 慈亮之后, 刘备在左下角出

现。最终战可谓是源梦,关羽、张飞复活。主角要一对三自必须在短短的 30 秒内取得压胜,否则桃园三兄弟会再和你打车轮战·····酱满无双糖和中断记录是必须要做的准备工作,建议先将三人引诱到一起后,马上放无双乱舞。然后集中攻击关羽和张飞。他们的HP较低,放完无双乱舞后其HP也就所剩无几了,剩下孤身一人的刘备是持剑的,可以用范围技来重创他,如果无法达到压胜,就只有连续杀掉两次了。

蜀传

第一战 唐牢关之战 胜利条件: 击倒量单



一开始孙坚敝退,只要玩家不是选用关羽, 让关羽与华雄接触就会发生特殊思情"温酒新 华雄"。搞定华雄之后再攻破汜水关,第12回



 要与吕布战斗时出现开始撤退的话语后就马上移动到战场边缘脱出,这样主角部队就会将吕布引诱到右边的特殊地形,发生三英战吕布的经典制情,使吕布因疲劳弱化。注意,正确方法是选择待机,等两个NPC攻击他之后,他的防御力就会下降不少,但是依然很强,如果没有较高级别和好武器的话,建议等第3个NPC去攻击他,这样吕布在车轮战下就会退兵,之后剩下的董卓就如秋风中的落叶了。

第二战 长坂之战

胜利奉件。击倒责催载刘备到达指定地点



作战要点: 此关要护送刘备 到长坂桥乘船逃 走,曹操的追兵 众多,1回合后敌 方援军夏候恩、 曹仁出现。过几

回合会发生刘备说幼,阿习失踪的剧情,注意 先不要去杀夏侯恩,否则曹操会提早出现。应 尽快往右上进发杀掉朱灵,在据点里找到阿斗 (道具图鉴里可以查看,作用是无双乱舞的攻击 时间延长为2倍)。再往右上和久备会师(路上的小兵尽量取得压胜以加快前进速度)。第9回 合曹操出现,他的级别很高,而且攻击速度奇快,打得过他就打,打不过还是尽快护送刘备 到地图左下逃走算了,迎击前面拦截的复候恩。 过桥之后就会拆桥阻止曹操的追赶,并顺利乘 船逃走。

第三战 赤壁之战

胜利争件; 前半部分击倒青溪,后半部分击倒孙坚 战者诸葛亮到达指定地卢

第2回合曹操的援军出现攻击诸葛亮,主角部队需要尽快杀掉敌兵确保诸葛亮。



风。庞统完成锁船的连环计之后撤退,此时曹操援军再次出现,攻击对象为孙坚,由于他身后的周瑜基本是袖手旁观,就算孙坚死了也不会吭一声,所以就需要主角尽快去营救他,不然 旦孙坚挂掉你就要重来了,所以打路上的小兵多用压胜才赶得及救人。完成任务后再移动到指定的船上,这样就会触发火计的剧情,

IX略透解

曹军船队一片大火,几名将领也葬身火海。上前砍掉曹操后,孙坚看到诸葛亮具有神才的力量,预料日后对吴国必有大威胁,于是先下手为强,出动伏兵撕破脸皮,意欲生擒诸葛亮——人心果然难测,赵云及时赶到可以抵挡敌兵一阵子。主角部队可以向左移动帮助消灭接近的敌兵,再同机砍掉冲上来的孙坚。

第四战 成都制压战

胜利条件。击倒处理



杀掉张任保住 庞统, 再解决掉城 池内的几个小兵成 功占领洛城后。城 外的树林出现了伏 兵严颜、吴兰、雷

铜---都是鸟合之众。第7回合马超、马岱出 现,马岱的目的是与刘璋会合,而庞统会现身 使用落石阻止马岱的前进。此时马超往右上直 冲去砍刘备,战胜马超他会,引顺我军。杀掉刘 循占领据点后可逼迫对璋出现并打开成都城门。 当严颜、吴兰、雷铜、刘循、刘瓒、李严5人 都被消灭时,发生久备建议孤立刘璋的剧情, 马岱突破石块的障碍继续前进,而右下角出现 实力比以前更加变态的吕布前来复仇,竟然有 22级!此时有两个胜利方法,一是直接干掉刘 璋, 二是降伏刘璋。第二个胜利方法要这样实 现,一定要保住庞统,而且不能杀掉马岱。更 不能与马岱接触,因为进入战斗后无法撤退, 让他与刘琦会师倒没有关系,只是影响一下士 气而已。之前在树林出现援军的时候,杀掉吴 兰后选择往上方移动帮助NPC干掉严颜, 而雷 铜会去砍刘备,乘此时间除掉刘璟、李严、刘 循 3 人,最后才去把當铜杀掉。这样就推迟了 触发刘备建议孤立刘璋的别情。刘璋投降可得 到黄金之劍和伏羲之盾作为奖励。

第五战 英陵之战

胜利条件:击倒外权、外坚

一开始刘备 就被重重包围, 需尽快去护驾。 条掉所有围攻的 敌兵之后刘备会 退回白帝城外的



据点,此时陆逊派出纵火部队打算把据点烧掉, 必须以压胜战胜朱然才能成功阻止。之后往左

返回白帝城杀掉意图偷袭诸葛亮的伏兵,并走到诸葛亮的位置,这样就会发生剧情出现新的道路直通孙权的大本营。此时孙权开始向右下方撤退,刘备会上前截住他的退路,抓紧时间绝对不能让他逃掉,杀掉孙权后江东之虎孙坚出现,解决他吴国就灭亡了!

最终战 五丈原之战

社利条件: 击取雷纵





此关一开始要保护己方左右两边据点的木生补给车,由于比较靠近左边的粮仓据点。所以建议先去左边解决掉张辽部队,再往右帮黄忠除掉夏侯渊。移动到补给车上就可成功补给物资,如果忙于交战也可以不去管它,让它自动移到诸葛亮处进行补给。之后诸葛亮号令全军开始进攻,主角部队可以从右边挥师直上去砍司马懿。他使用的是冰属性的"激光羽扇"(真先进),尽量不要和他同一直线,避免被冻住后能力不断被剥夺。之后,臂操旗后的绥军复侯惇出现护驾,一路杀去,解决掉夏侯惇和首褚,曹操就成了钱中之整了。最后一战自然



不能大意, 曹操 的攻击力高、思操 招快, 事先应 替满无双槽, 等 曹操一出现就导 上华前地用无双

乱舞作为见面礼削减他的体力,再采用边跑边打的游击战术引诱他发出必杀技,接着趁机从 侧直用连击技或突击技攻击他就比较容易取胜 了。

吴传

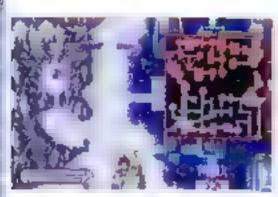
第一战 虎牢关之战 胜利泰件: 击倒黄卓



刘备一开始作为己方 NPC 登场, 4 回合后 发生因苦战而打算退兵的剧情,由于己方 NPC 退兵会令士气下降,实力足够的话就去救他吧。 往下移动杀了守汜水关的华雄,继续前行伏兵 吕布出现,他的目标是袁绍,因此只要与他不 接触的话就没有危险。第12 回合袁绍出现,会 给伯乐之盾以奖励(如果成功救下刘备并且已 击破汜水关和西门的守将,则会得到黄金之 逾),此时吕布会冲上去砍袁绍,主角应尽快前 往左下去干掉董卓。

第二战 江东平定战

胜利条件:击倒如勒、负益



孙圣和黄盖从 右下方向刘勋的城 也进攻,而主角部 队就需要迂回左行 再往下包抄,移动 到皖城左上的小道 进行左右夹击,夹

击成功后和太史慈单挑,如果取得压胜的话。 待杀掉刘勋几回合后太史慈就会,顺我军(只 有主角选用孙策才能收得)。战胜刘勋后,袁绍 军的名将颜良、文丑和张郃作为伏兵出现,最 后干掉左下角的刘繇过关。

第三战 夏口之战

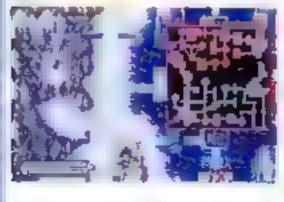
胜利条件;击负数相

一开始使被敌军包围,1回合后黄祖退到船上,甘宁出现护驾,接军方面出现陈生、蔡瑁之流,都不难对付。



生角部队需要尽快占领据点并砍掉甘宁,取得 压胜的话他会归顺我军。点火烧船让火船借助 风力推上黄祖的船,这样他会弃船孤注一掷地 攻击孙坚的大本营。此时地图上方无限地出现 一支敌方补给队,全是紫色的特殊兵,可迅速 补充能力槽。甘宁作为己方援军在孙圣大本营 附近出现护驾,因此暂时不用太担心孙圣的安 危,干掉黄祖就可过关。

第四战 赤壁之战



庞统让曹操锁 上战船,黄盖以投 降为名用苦肉计混 进曹营伺机点火、 诸葛亮借东风 这就是著名的火烧

赤壁。一开始先向上走一格然后待机一回合,曹操的伏兵李典和乐进出现,干掉想进行偷袭的李典以保护诸葛亮,否则诸葛亮就会撤退。

同时尽快往上移动,在4回合内到达船上以保护庞统。出现"连环计完成"则表示救助庞统成功。保住两人后就会触发特殊剧情。诸葛亮顺利借到东风。然后往右下移动保护黄盖,干掉曹仁、许褚之后。黄盖开始点火烧船,曹操船队一片火海、士气大幅下降。最后就与曹操一决胜负了。

第五战 合肥之战

胜利条件: 击辱曹操

第2回合李典、乐进、徐晃等援军出现,并 切断了我军退路,主角部队和孙坚被张辽部队

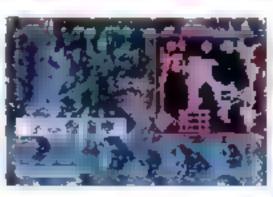


重重包围。砍掉围 攻的敌军后,从左 边路线绕过树林 往上突进,只有杀 掉司马端占领粮 仓据点断了魏军

的粮草才能成功打开合肥城的全部城门。此时发生跳跃小师桥的居情,孙坚同到大本营,已 万援军太史慈、甘宁分别在下方左右两边的桥 上出现保护粮仓。第7回合曹操大队人与到达, 夏侯椁、夏侯渊向在下移动攻击我方粮仓,张 辽带着怨念从左边复出重要一血耻辱,曹仁、 典韦开始往右下移动攻击我方粮仓。如果移动 较快的话,建议先在地路在下方的位置待机静 等敌援军出现,以弥补己方 NPC 军力的不足, 右边的路线交给甘宁足够应付一阵子,最后移 动到司马懿的门贯开战。顺利打开城门后,众 人一拥而人,曹操只好做垂死挣扎,不过这必 定是徒务的,魏国大势已去,难逃灭亡的命运。

黃終战 夷陵之龊

性和表件: 击倒刘备。 诸葛亮



本营指挥全局。首先灭掉左边的小兵占领据点,第2回合黄忠开始撤退,不要让他逃走,成功灭掉后发生陆逊发动火计的特殊剧情,刘备逃离据点向自帝城撤3退。由于没法打开城门,主角部队只能从跨越的山路绕个大弯过去,刚进入山路诸葛亮就使用落石封锁了退路,并在前面布下八阵图,令我方每回合都要与石兵战斗。

IX略透解



石兵的数量多不 说,还要取得压 胜才能前进。如 果想提升等级的 话可以多停留一 下——不过过一

定回合还未脱出就会发生影情强制停止。破了八阵图逼近刘备的大本营时,赵云乘船抵达。刘备最后的计谋就是乘船过河直接攻击列坚的大本营,以便扭转劣势反败为胜。两回合后右下角会出现与超去砍陆逊,由于陆逊死亡也算失败,所以应尽快捣定诸葛亮和刘备,拖延太

第一战 黄巾之乱 胜利条件,击倒张医3人



杀掉围攻军卓的敌兵后他会退回大本营。 张角的妖术是让你每移动到红点位置都会遭遇 伏兵。如果先击破张宝的话,张梁会命令剩余 兵力全力进攻董卓,此时需要回守或是迅速砍 掉张角、张梁。如果先去击破张梁,张宝会命 令全军进攻吕布。相比之下,后著作战时相对 从容一些。

第二战 虎牢关之战

胜利条件:前半部分击倒衰退。后半部分击倒冒申



掉孙坚和周瑜收复记水关,这样颜良、文丑、袁绍就会出现。与刘备交战依然是经典的"一英战吕布",不过并不需要压胜,因此不用担心时间不够,尽情战斗吧。袁绍临死前潮笑吕布是蟹卓养的一只狗,使吕布开始意识到自己不能老是寄人篱下,于是宣布独立,正式对蟹卓宣战(其实是为了貂蝉)。往下移动杀掉张辽可以让他归顺(不过往后就要保护他了,换成貂蝉多好),其他些武将杀掉有可能得到强化道具提升基础能力。

第三战 赤壁之战

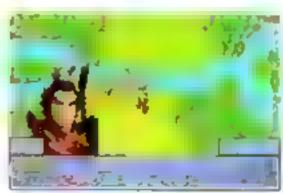
胜利条件:击倒曹操、孙坚



基本没有太大的波折,路上只是用些伏兵来增加难度。快要接近孙坚时他会开始撤退,而关羽、张飞也会出来助阵。让孙坚逃掉就算败北,所以杀掉路上增援的小兵时尽雷取得压胜以加快追赶速度。

第四战 合肥之战

推和条件: 击倒孙氏 4 人



此关孙坚使用空城计,从中央突破杀进合肥城后, 孙坚的真身才会出现。跟魏国势力一样,孙坚、孙策、孙策、孙策、孙

权、孙尚香 4 人都必须以压胜取胜、否则会复活,直到连续杀掉他们 8 次为止。

第五战 夷陵之战

胜利录件:击倒刻备 關基屬





只要在第8回合之前进入白帝城,就可以避免城门关闭的剧情出现,从而避过诸葛亮的八阵图。杀掉姜维之后刘备就开始撤退,此时砍掉刘备再回头截断诸葛亮的退路 此种攻略法比较迅速,如果你注重杀敌数的话还是选择经过八阵图吧。

最终战 五丈原之战

性利条件:击倒赛道。司马&

一开始砍掉 4 支小兵队伍占领据 点,曹操会往右逃 走,过桥之后退路 被截断,接着出现 张部、夏侯渊等伏



兵。曹操退回大本营、司马懿会命令全军从中 央架桥进攻己方据点,而张辽会视死如归往上 直冲。此时需要尽快杀掉路上挡道的敌人去保护他,顺道往左干掉司马懿,再回过头去大本营搞定曹操(要用压胜战胜守门兵才能成功打开城门)。最终战依然是一英战吕布——这次换成了三个君主的讨伐战,不过不需要压胜,因

此不用担心时间问题。建议先 集中火力砍掉 HP 较低的孙坚 和刘备,剩下曹 操一个人就容 易对付了。



医院被真直条

武将的育成和或长道具的改简

战斗中装备的能力是暂时性的,只在该关 内育效、提升等级和使用成长道具才是育成的 主要途径。等级的提升由新敌数决定,与敌人 的等级无关,即使在高级别下打一些低级别的 小兵也能提升,因此选择敌人实力较低的关卡 如"黄巾之乱"或"虎牢关之战",在游戏初期 育成武将时就比较轻松。等级提升可以增加体



力、农市力、 放击力、 防御力、移动 力等五个基本 能力、不过并 不是全部都 升,而是每规

律地提升其中几项 这个由武将的角色定位来决定,例如甄姬偏重于防御力和移动力,而吕布偏重于攻击力和体力,一般在LV10、LV20等整数级别时武将各项基本能力都会得到飞跃性地成长。

成长道具需要移动到地图上特定位置才能 取得,罪剧情入手的非常少。每关都至少存在 两个以上的成长道具,即使是同一幅地图,出 现位置也会因为所选势力的不同而发生改变, Haro难度下可以入手的道具会增多几个且珍贵 度较高。需要说明一下,入手地点出现的道具 种类,除了点心和武术护符不会变,剑盾种类 是随机的,不过珍贵度相同,比如说某处可以 取到提升8点数值的道具,有可能出现黄金之 剑,也有可能出现伏羲之盾。

如果单纯的以斩敌数来升级、无疑是自由





模式的官渡之战比较有效率,等待农绍退兵回 守的剧情出现后城门会出现99个小兵,打到一 全就强制退出,只要反复取打就能无限升级。成



有"アイテム?倍"效果的武器来打这关、上图 就是Hand难复该地图的强化道具位置图。

AVEC 17 1 1

本作设定了超过200种武器,分为朴刀、甲刀、偃月刀、细刀剑、巨剑、将剑、枪、戟、矛、扇、棍、魁、爪、戈、杖、战斧、铁笛、铁鞭、碎棒、双剑、双鞭、双锤共22个系别。武器的珍贵度分为D、C、B、A、S共5个级别,全部收集产全可要花不少的精力和时间,不过对于无双FANS来说,收集武器本身就是游戏的一大乐趣。武器收集途径如下:

金板建模型
(10) 集心
阿斯斯之台
三
题 电输之机 🤄
美女之好]
長率之體
仙长之里
神 神学之間
三非性术是

股票 P 上限 +10 攻击力上限 +1 攻击力上限 +2 攻击力上限 +4 攻击力上限 +8 防御力上限 +1 防御力上限 +2 防御力上限 +4

防御力上限 +8

当前载备武器系别的熟练度+1





IX略透解

- 1.在地图上移动到特定地点取得。此类武器珍贵度不高,通常B级以下,取得种类在你当前武将所能够使用的武器系别里随机分配。每关都有1~6个固定地点可以得到,不过一次最多只能取其中3个地点的武器,也就是说有取得数量的限制。
- 2.触发特殊事件入手,一般在无双模式触发,此类武器比较珍贵,A级和S级都有,不过有些是需要特定角色去完成的,下标就说一下A、S级此类武器的取得方法(B级以下就不列出了),以下仅把有代表性的列出了一些。其实有部分武器的取得法是相同的,只不过因选用角色不同而有所改变而已。例如在魏势力的五丈原之战,可通过破坏木牛补给车来入手不

少好武器, 各位可通过选择不同的角色反复攻打来取得, 取得方法见本页下。

3.过关后入手。这是最主要、最方便的人手方法,也是各式将专用究极武器获得的惟一途径。根据过关评价来决定武器的珍贵度,由游戏难度以及装备的能力所换算成的能力点数这两项要素来决定。能力点数最高值为1000。数值越高得到的武器就越珍贵。普通难复下过关后最高只能得到A级武器,Hard难度下可得到S级武器,入手种类以你选用武将所使用的3种武器系别中随机决定,优先度最高的是当前装备武器系别的所属武器,例如Hard难度下,能力点数达到1000的话,有很大几率得到该武将的专用S级究极武器,如关羽使用偃月

触发特殊事件入手的高级武器

青(金工)之劍(A級) 使用武将:蜀国任意武将 关卡:长坂之战 入手方法:杀掉夏侯思。

无双方天教 (A 级) 使用武将: 甄姬、夏侯教 关卡: 虎牢关之战 入手方法: 杀排吕布。

造尤瀑布碎(A级) 使用武将: 孙策、孙尚香 关卡: 虎牢关之战 入手方法: 杀排吕布。

真月妖日狂(S級) 使用武将: 甄擬 关卡: 赤壁之战 入手方法: 官渡之战不让关羽和刘备接触, 也不让他杀颜度和文丑, 要甄姬亲自去杀, 在原型之战队动则关军处战和

击龙胆(\$级) 使用武将: 甄姬 关卡: 五丈原之战 入手方法: 杀掉赵云。 昂龙颚闪 (S级) 使用武将: 甄姬 关卡: 五丈原之战 入手方法: 第1次破坏木牛补给车时入手。

龙神剑 (5 级) 使用武将: 关羽 关卡: 五丈原之战 入手方法 护送木牛补给车成功补给5次后 入手。

仙實神被 (S 级) 使用武将: 赵云 关卡: 五丈原之战 入手方法: 护送木牛补给车成功补给 5 次 后入手。

獨王(S級) 使用武将: 刘备 关卡: 成都制压战 入手方法: 参见攻略部分,成功让刘璋投 降就可入手。

双龙尖(\$ 级) 使用武将:蜀国任意武将 关卡:成都制压战 入手方法:不以压胜杀掉马超。 刀系 別能得到神龙偃月刀,吕布使用戟系 別就能得到鬼神,此类专用武器一定要该武将亲自去打,用其他人就算能够使用相同系别的武器也是没法人手的。能力点数达到 500 以上的话是在 S级和 A级武器中随机分配,500 以下是在 A级以下的武器中随机分配,如果是糟糕的 0点,就会入手黄帝人法和神农空论这两种特殊道具的其中一个——这两个道具在挑战模式专用,黄帝人法可以增加斩合模式的初始 HP最大值,神农空论可以在冲速模式过关时间的基础上再减少一定的时间。

4.全武器入手BUG: 如果你厌倦了上面繁琐的武器取得方法,那么使用下面介绍的这个秘技可以迅速完成全武器收集的霸业。不过这样很大程度影响了游戏牧集的乐趣,使用前请

思。各位对成都压制截的LV22目布应该都有印象吧,选择普通或者Hard难度均可,选用武将不限,然后在自由模式里挑战这一关,杀掉吕布后在他出现的位置就能得到宝箱,查看一下武器图鉴,所有的武器都入手了,需要注题的是,不要在吕布出现之前太那个位置。建议先帮NPC砍掉刘备制度的小兵,静候吕布到达洛城,再充分利用此处房屋众多的地形特点逃



▲先把吕布引诱到洛城、以充分利用这里 的地形。

有如案台上的肉任你室割。

Hard 难度下的吕布打法



▲成功利用障碍物阻挡了吕布的进攻 在远处不断发出弧月波、吕布空有一身 武艺却无处发挥,掌握熟练的话,甚至 可以无伤打败他。

击,而且倒地的判定非常低,所以除了无双乱

 舞最为安全,使用其他必杀技时就要担心随时 被反击。他具有全属性防御的效果,冰冻之后 慢慢蹭血的战法无法发挥作用, 而且吕布没有 晕厥状态的判定,气绝技也失去了作用。对付 这头猛兽最常用的方法是卡位,适合障碍物较 多的地形(管渡之战和成都压制战)。引诱吕布 走到有栅户或者障碍物的地方,从另一边使用 突击技来打他。如果角色能够发出弧角皮攻击 效果更佳(例如曹操),不过之前最好先摘定那 些小兵。另外一种方法适合较宽阔的地形(虎 牢关之战), 当HP 变红时, 无双槽会自动增加, 作战思路就是利用无限的真 无双乱舞来慢慢 磨死吕布。放完一次马上逃跑继续蓄力, 打游 击战——这个方法比较危险,因为血红后往往 难以再经受住吕布的一戟, 因此除了提足精神 避免失误。也最好让武将的移动力能好达到 500以上。装备2次神速效果更佳。

此語特殊成果作析

武器的特殊 效果分为自身效 果和勇猛效果两种。自身效果只 有少数武器拥有,在图鉴里不





会显示,而是在武器装备画面查看,一旦装备就可即的发挥效果。

勇猛效果需要装备勇猛能力才能释放,具体需要 LV1 还是 LV2 可以从武器情报中了解。 烧看明白的大部分效果就不说了,下面挑一些 焦点的来说:

无双槽能量的增加速度提升,

出招后的收招时间减少,更容易实现连击。 中招时的硬直状态出现确率减少。

攻击敌人时吸收其体力、非常好用。

防御全部属性。与持有属性攻击武器的武 特作战非常有效。

使连击数增加、给予敌人更强的连续伤害。 取得的回复道具或强化道具的效果变为 2 倍、但对于剧情入手的道具无效。 受到攻击时能力被剥离的概率减少。

与烈魔性相似,无视防御给予伤害。

元素血紅状态就可使出真・无双乱舞。

还有"攻击力增 n"和"防御力增n"这 两个特殊效果,其实 际效果不是增加n,而



是增加n×30。例如勇猛LV1释放"攻击力增3", 勇猛LV2释放"攻击力增7", 那么总共可以增加攻击力(3+7)×30=300。

》和合模式坐存技巧义

完成了全武器全道具的收集后,惟一能让玩家继续玩下去的动力就是挑战模式了,由于可以保留等级和武器装备,因此武将育成的成果很大程度决定了你的胜算。神速模式是对操作技巧和速度极限的挑战,不过由于受到随机地形的影响,过关时间的结果也不能算是真正显示了玩家的实力。连霸除了对速度有要求,还要有较好的运气。因此这两个就不探讨了,下面主要讲一下斩合模式的生存技巧。

首先说一下人选。要求有较高的移动力、 不俗的攻防力和充沛的体力。由于攻、防、体 力都可以通过强化道具来提升, 因此不管那个 角色,有耐性的活都可以加到1999的极限,撇 开不谈。移动力必须靠升级来增加,而且并不 是升级就一定增加, 这就注定了用许褚此类 "龟束" 角色震后 妙定惨被围攻而死,生存来皆 定不高。而甄姬、孙尚睿、赵云此类天生神速 的角色无疑占很大的优势。但是由于近身肉搏 需要玩家投入很大的精力, 神经高度素绷的结 果就是导致时间一长会容易因疲劳出差错。因 此强烈推荐使用可以发出弧用波的角色,近身 **肉搏与远程攻击都能兼顾,对付敌将尤其是马** 布时更显优势,此类角色共有四名,为吕布和 三名君主。吕布出招慢、破绽大、第一个排除。 孙坚出招慢移乱力低,不管用什么武器都是踢 飞,剩下的两位君主可以说各有优点。个人认 为排第一位的是曹操、第2位是刘备、从能力 轮排列来看,他们的勇猛能力都排第一,可以 迅速释放所用武器的特殊效果,这是共同的优 点,由于作战时失误在所难免,为了保证被敌 人剥夺能力后能够正常给予反击, 常用能力的 排列顺序显得尤为重要。游戏后期敌人实力变



▲LV20 曹操的基本能力,只是单纯地升级、没有进行特别的强化、因此体力偏低。

 技的使用率也非常高,因此曹操的第4范围第6气绝就比刘备的第2范围第3气绝的顺序更具优势,至少没那么早被剥夺能力而使战斗力大幅下降,角色必杀技方面,刘备在出招收招速度和性能方面稍逊 筹,具体的分析请参看后面的武将解析部分。

接着说一下选用的武器,使用攻击力较高的武器当然能够迅速解决掉敌人,但是并不是每个战场都有回复道具,从长远的角度来看,使用具有"体力吸收"、"道具效果?倍"效果的武器能够极大提升生存率。实践证明,前500人斩,靠武器攻王敌人的回复已经足够,战场上的回复道具几乎都可以无规,因此推荐刘备使用凤凰杖、曹操使用黑焰来挑战。这两件武器还具有"硬鱼时间减少"的特殊效果,更是如虎添翼。

斩合模式基本流程是轮流挑战六支部队。 吕布是每 100 人斩后 最终固定出现角色。前五 个武将视览选用的角色而有变化,但不会出现 己方势力的武将。需要先说明一下,这里的吕 布并不像无双模式那么变态,是有晕厥状态的, 而且初期的吕布 BP 较低,硬直状态时间也较 长、近身肉搏难看胜算。无双槽一般情况下应 为全满状态、就算对时已布。也不要乱用无双 乱舞、留待危急时使用、比如被多个小兵群级 或者被敌将的连击技命中时,为了避免受到下 创以及能力不断被剥夺,使用无双乱期反击足 惟一的解救办法,但是要注意快打完附晨好利 用余势逃到安全地带以过渡收招射间。500人 斩是一个分水岭,以后敌人的实力会大幅度提 升,移动速度、攻击速度、攻防力各方面都增 加了不少,因此要更加全种贯注,有障碍物的 地形可以使用不断放弧用波的作战技巧(推荐 用气绝技,放波速度快)。前面已经提到运敌人 星厥状态是不会被吹飞的,所以在空旷地形需 要近身肉搏时, 先用个气绝技弄累敌人, 再用 *普通攻击+连击技+突击技"的组合可以把敌 人从南极打到北极,且一次性给予的伤害又大, 真是変快无比。

利用卡位放弧用波的方式来打敌将时,当 其开始防御就说明HP已所剩无几了。由于防御可以避免弧用波的伤害,此时可以继续发波, 趁他防御和走动的间隙来打倒他,多放几次总 有一次可以命中,这是较为安全的打法。如果 嫌慢,先发个波牵制住他,再一个突击技冲过去,世界就清净了。

EIX略透解》

▲HARD堆投下LY20會擁1000人新达成 使用武器糗工,游戏一开始没有使用黄帝人法增加体力上限。

永远站在最适合自己的有利位置,一旦不幸被打至血红后就是使用无限真,无双乱舞的无赖打法的时候了。另外,进入战场首先查看一下回复道具的位置和数量,心里有个底,留着快消灭敌人时才去补给。

新合模式最高应该能达成9999人新,不过由 于不能记录进度,相信大多玩家没有那么多的精 力和时间,建议大家把目标定在1000人新、1600 人新就可以了,没必要非要挑战极限来折磨自己。

A LATERIA MADIE



型 朴刀.

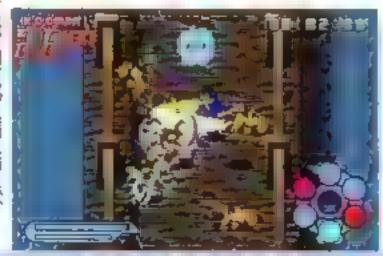
細刀剣 巨剑

无双乱舞拳型 力量型

能力轮排列 | 范围→气焰→勇猛→神速 连击·穿击

夏侯惇是曹操寄以绝对信赖的左右手,自曹操起兵就随侍身旁,立下无数汗马功劳。夏侯敦攻击力防御力优秀,体力和移动力较低。收招速度慢是敌主要的缺点。能力装备满后,必杀技综合性能比较高,范围技可达成3段攻击,最好用的要数连击技,攻击范围大、连击数离而且移动距离较远,与关羽类似。突击技攻击次

数少胜动和范围的五色



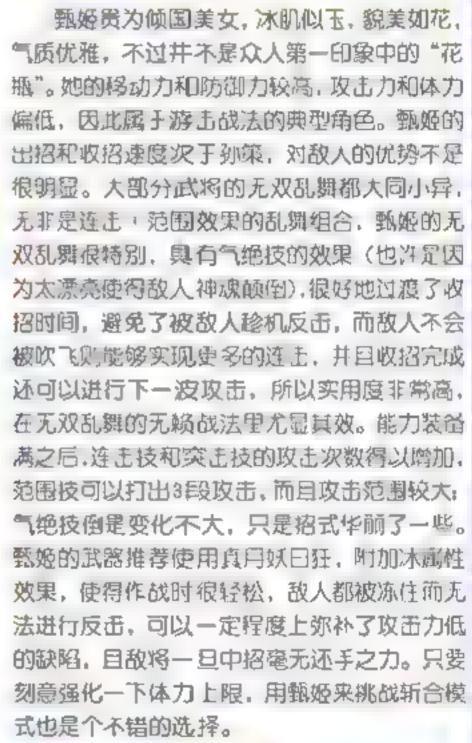
大,突围时效果明显,而气绝技的攻横方式与 周瑜类似,由于攻击范围要稍大一些,因此实 用度更高。至于夏侯 最适合使用的武器,绝 对是灭尽麒麟牙无疑了。

捷

使用武器类型: 将剑、扇

美丽觀想業型 國度型

能力轮排列。 陰國 →气地→神速→突击→勇 猛→范围





· IX略透解》



使用武器类型: 戰、碎棒。 矛

先双乱舞类型:力量型

能力轮排列: 突击→气线 +范围→勇猛→连 击→神速

曹操的近身侍卫、一旦上了战场就如同猛虎般的勇猛,因此有"虎痴"的称号。体力和攻击力优秀,但是肥胖的身躯严重影响了他的移动力,在所有角色里是最低的,而且防御力也较差,经常要考虑怎样不被敌人包围,为脱出留后路、是比较难使用的角色之一,打起来







使用武器类型: 将到 战 差。扇

无双乱舞类型:均衡型

能力轮排列:勇猛→连击→突击→范围→神 速→气绝

被人评为"治世之能臣、乱世之奸雄"的曹操,拥有过人的决断力和战略眼光,不愧为一代王者。曹操可说是本作最强最好用的角色,防御力较高,体力偏低,其他能力比较平均。最大的优势就是极快的出招权招速度,收招时间

几乎察觉不到,而且 4 种 C 攻击的招式都很简 单,毫不拖泥带水,破绽最小,件能极高。装 备能力之后,每种C攻上都能发出弧用波,远 程學制敌人非常便利,即使是连主技,也是简 单地将敌人斩至浮空再加上弧用皮攻击就了结、 所花时间并不多,不会因滞留过久而被敌人趁 机从侧、背面攻击,再加上移动速度也不差,这 就使得曹操攻击之后可迅速抽身脱离、很少会 出现被群毁的情况。不过这样的缺点就是"鞭 尸"的攻击次数减少、不能更快地增加能力槽。 突击技前冲距离较远,攻击次数多。持续时间 长,对于逃离敌群优势明显,用来作为主要的 攻击方式也很适合,让敌人晕厥后,更可以把 敌人从画面一端推至另一端。能力装备满之后 气绝技的实用度大为提升,一个360度转身的 发皮方式、攻击范围是所有角色中最大的、比 所謂的范围技更为好用, 因为范围技使出后背 面90度内是真空地带,如果被人从背后偷袭还 是会钻到学子, 只不过对付制兵伤害更大才得 以广泛使用而已,所以在被包围的场合。用"



些优势都使得曹操很容易上手且存活率较高。成为斩合模式的首要人选。同时也是用来挑战无双模式中吕布的最佳人选。至于曹操最适合使用的武器,个人推荐无双模式中使用魏王,"便真时间减少"的效果使得收招更为迅速,简直是如虎源翼:斩合模式就选用具有体力吸收效果的黑焰吧。





使用武器类型: 枪. 龙. 戟无双乱舞类型: 速度型

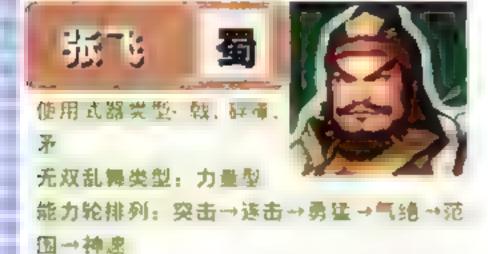
能力轮排列:连击→勇猛→突击→范围→神 速→气绝

赵五是以忠义和勇敢著称的五虎大将之一, 是本作中惟 使用枪的角色,这就使得其具有 所有角色中攻主距离最近的独特优势。由于移

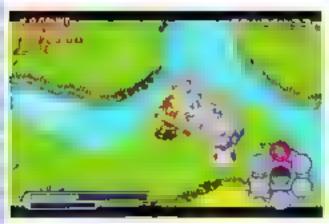
动力和防御力较高,而且不少必杀技攻击范围都较大,使得战斗时很容易上手,不过体力相对较低是其不足之处。赵云的连击技移动距离长,由于开始的几招采用前刺的方式使得攻击范围有所限制,如果没有命中敌人极有可能遭到反击,因此性能不算十分出众。最常用的气绝技虽然不是全方位的攻击方式,但攻击距离远点,对付上前方的敌群效果非常好,被包围的场合只能用范围技突围,具有3段攻击,突击技攻击火数不多,移动距离虽远但



合性能还算比较优秀。属于很好用的人物之。 至于赵云最适合使用的武器,个人推荐无双模 式使用逆鳞,该武器具有"硬直时间减少"的 武器效果,无需靠勇猛降放,就能够亦补赵云 收招稍慢的缺陷。如果此战斩合模式就选用双 龙尖。



体力充沛、攻击力优异是张飞的最大优点,但缺点是移动力低,而且出招收招速变慢,在激烈的近身交战中极易处于不利地位,最好配合气绝技来使用才能增大安全系数。总的来说张飞这个角色并不好用,就算能力装备满后、其突击技前冲距离依然较短且收招慢,这就使



得他一旦被 包围不适合 用,只能用3 段攻来反击。 气绝技的 气绝技的 志范围只限正前方,而且范围并不是很大,性能不佳:连击技的攻击次数比较高,能够一次性给予敌人重创,各招式间的衔接时间比关羽稍低,由于移动距离的限制,灵活度差强人意。至于张飞最适合使用的武器,毫无疑问就是破国蛇矛了。



使用武器类型: 戟、偃月 刀、矛

无双乱舞类型: 均衡型

能力轮排列: 气绪→勇猛→范围→神速→连 击→突击

有美髯公之營的关羽武艺绝伦,是五虎将之首。各方面能力比较平均,体力和攻击力较高,移动力相对就差了些。但比张飞斐优秀。使用长型武器这点与张飞赵云相似,攻击距离比赵云略小。关羽的连击技很好用,连击数较高而且移动距离长,可以在攻击的同时逃脱其他小兵的追击。能力装备满后,范围技可使至3段攻击,而突击技的突进距离也令人满意,不过气绝技的攻击范围只限正前方,这点与张飞类似,但范围更为宽。此。关羽的定招收招速度

比较普通,因此不要让敌人近 身才开始出招, 尤其是对付一 些速度快的剑 兵,即使同时出



招也有很大可能会先中招,利用武器长的优势 先发制人才是最佳打法。最适合关羽使用的武 器是神龙偃月刀。





无双乱舞类型;均衡型

能力轮排列: 勇猛→范围→气绝→连击→神 速→突击

重橋重义的刘备以德服人,吸引了不少人 才为其效力。刘备各方面能力比较平均,防御 力相对稍高一些。作为君主级人物,其最大优

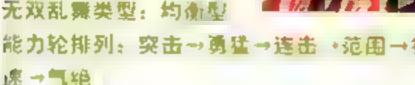
势也是出招收招速度快,但稍逊于曹操 实 际上这个差距微乎其微。C攻击的性能高是其 一大优势,能力装备满后,4个C攻击都具有发 出弧月波的特性,与曹操基本相同;不过连击 技持续时间较长,移动距离短,而且转身的灵 活度低,在不想使用的场合不慎使出极有可能 遭到速度快的敌人近身重剑;另外,突击技偏 重吹飞效果而不是连击,基本是一击吹飞,这 就使得利用突击技连续削减敌人体力变得不可 行,进而变成突围和杀剑兵的专用技,使得性 能大打折扣: 使用率很高的气绝技的主要弱点 在于背面的攻击范围较小,虽然刘备的范围技 可以进行3段攻击,但依然无法弥补其C攻击

综合性能比 曹操低的缺 陷, 这就是 克路逊于曹 操的几个原 因。至于刘 备最适合使



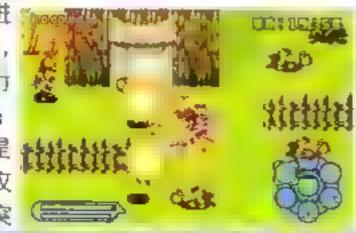
用的武器,个人推荐无双模式中使用蜀王,该 武器具有"硬直时间减少"的效果使得收招更 为快速: 斩合模式就选用具有体力吸收效果的 凤凰杖吧。





孙策以破竹之势一举平定江东而藏得了 "小霸王"的称号,是 个精力充沛斗志激昂的 将才。孙策各方面能力平均,主要优势是出招 收招快,不过出招速度稍逊于刘备和曹操。能 力装备满后,气绝技的攻击范围得到增大,360 度全方位都能覆盖到,实用度和性能极佳;突

击技的突进 距离较远, 而且可进行 多次连击: 范围技更是 达到4段攻 主,对于突



围非常方便,连击技攻击时间一般,转身灵活 度较高, 最后几招的攻击范围增大, 即使敌人 众多也能轻松应付,因此孙策也很容易上手。 关于孙策最适合使用的武器, 个人推荐无双模 式使用真虎扑殴狼,挑战斩合模式使用光闪飞



剑、甲刀

无双乱舞类型。速度型 能力轮排列:连击→勇猛→突击→气绪→祥

速→范围



周瑜才华横溢,并因其俊秀绝伦的容貌而 有了"美周郎"的美名。周瑜移动力和防御力 较高、体力和攻击力相对偏低。最大的弱点是 必杀技性能不太平衡,是较难使用的角色之。 气绝技攻击范围小,只对正前方敌人有效,实 用度略低。突击技效能较差。吹飞效果严重, 只有一击而且收招幔: 连击技的攻击次数不 多. 移动距离和攻击范围也较小; 惟 最实用 的是范围技,能力全满后可以打出4段间转攻

击. 攻 击范围 非常大, 大有一 扫干军 之势, 如果敌



人已经晕厥或者被冰冻,一次性给予的伤害还 是很可观的,因此普通攻击。范围技可说是对 付敌群最常用的组合技。关于周瑜最适合使用 的武器,个人推荐古锭刀梦幻,冰属性的附加 效果可以定程度弥补周瑜招式上的缺陷。



M

无双乱舞类型:速度型

能力轮排列:突击→神速→范围→气绝→勇 猛 "连击

到常香烟有不输胃儿的气概,优美的武资

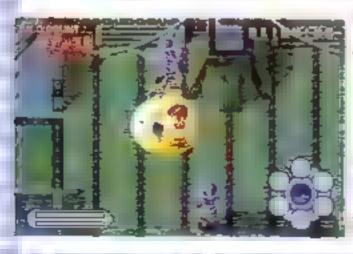
再加上出 众的容貌 为她赢得 了"弓腰 姬"的美 誉。孙尚



和防御力较高,体力和政走力偏低,也是基于 游击战法的典型角色。无双乱舞和甄姬一样具 有气绝效果,在无双乱舞的无赖战法里效果绝 佳,能力装备满后,范围技可进行3段攻击,连 击技的攻击范围得到增大, 比甄姬的要实用, 而突击技的前冲距离和速度比较一般,明显迹 色于甄姬,不过还是可以造成3连击,气绝技 的攻击范围增大、全方立都能攻击到。总的来 说,孙尚香的C攻走性能比较优秀,适合各种 场合的战斗。至于孙尚香酸适合使用的武器。 个人推荐无双模式使用龙虎乾坤圈、斩属性效 果得以一定几率秒系敌兵: 挑战斩合模式负望 设使用炫丽。



有"江东之虎"之你的孙坚、移动力较低 是一大缺点,体力一般,攻击力和防御力较高, 在一个君主型人物里犯坚的C攻击综合性能排 在最末。连主技攻击时间长,转身灵活度一般 胜在攻击范围够大, 是所有角色的连击技里攻 击范围最大的。几乎周围 360 度全方位都能打 到, 实用度很高; 能力装备满后, 范围技可进 行3段攻击: 气绝技的攻击范围跟刘备 样、虽 有弧用波但身后依然较弱、突击技的突进持续



时间较长, 弧月波很迟 才发出,对 于牵制敌人 显得不太有 利。而且其 缺点依然与

刘备一样是偏重吹飞效果,没法在突进时给予 敌人更大的连续伤害。孙坚最适合使用的武器 是吴王,如果想提升收招速度,推荐使用战鬼 金刚棒,不过会极大降低HP上限,所以先刻意 用强化道具去增加HP上限是必要的准备工作。





使用武器类型: 钱,矛、低 月刀

无双乱舞类型 均衡型 能力轮排列 气轴 连击 突击 范围 神 速 - 肉征

吕布作为 国第 猛将,其盖也武功鬼神 皆惊,又因其戴上头饰羽翎的形象以及身经百 战的不死神话与生命力顽强的螳螂极为神似, 故被玩家戏称为"小强"。吕布的强悍之处在于 超高的攻击力和体力、10多级就几乎接近了极 限,移动力和防御力相对比较平均,从基本能 力值方面来说是令人满意的。吕布使用的都是 长型武器,因此攻击距离较远,不过他最大的 缺点就是 C 攻击性 能较差,华而不实。连直技 各招式之间的衔接速变慢,破绽大,很容易被 旁边的敌人伺机反击。而谩骂用的气绝技攻带 范围小,只对正前方的敌人有效,这就决定了 在被敌人包围的情况下不适合使用,转而要用 范围技和突击技来突围, 实用价值大打折扣; 装备能力后,范围技可使出3段攻击,而突击 技和气绝技会增加一个小的弧用波,攻击范围 较小,没有三位君主那么华丽。我方使用的吕 布并不像无双模式、敌方吕布那么变态,收招出 招较慢, 硬直状态时间也较长, 这些劣势使得 吕布成了徒有虚名的鸡肋人物,不适合在斩合 模式里使用。至于吕布最适合使用的武器,毫 无疑问就是鬼神了, 其特点就是可以对防御的

敌人给予 伤害,这 与吕布以 强大武力 征服天下 的霸者性 格非常肳 合。



文 太阳黑子工作室 全能的调停者

编雷伊



移动、项目选择 十字键 决定、调查、对话 B 取消、快速移动

打开菜单 不使用 其他键

回到标题画面 L+R+START+SELECT



6 36m

577 PS 2

- Quare Erris ◆HE L ◆ L ME 年 3 月 24 日 ◆ 」心
- 8人◆自带记忆功能◆4600日元

X

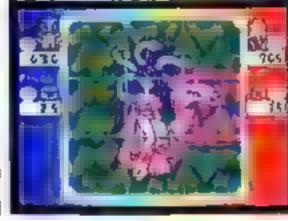
本作中的敌人 都是可见的,只要写 敌人接触就会进入划 动战,此时只要向敌 军方向划动触控笔就 可以带领手下的部队 向敌人进行攻击。在 划动战时,下屏幕有 时会随机出现一些道 具, 其中有对我方有 利的, 也有对我方不 利的,只要移动到该

KING A



处就会自动发挥效果,具体见下面的表格。触摸 下屏幕上方的宝箱可以开启战斗菜单,可选择召 唤蛋兽和使用 £牌。当我方HP为0时就会GAME OVER, HP旁边的槽代表精神力(スタミナ)。受 到强力攻击时,我方士兵就会阵亡。在迷宫中的 大叔处可以补给上兵人数, 主兵人数不够时就多 去拜访他吧。

击点中长5 菜单后再点击相 应的蛋就可以召 唤蛋兽。召唤出 的蛋兽会分成9个 部位,点击不同 的部位会发动不 同的必杀技, 当 然也有的部位并 不存在必杀技. 点击了也无效。 每个蛋兽都有3种 心杀技。敌方的



蛋兽也会分成9个相同的部位,其中既有弱点部 位、也有暴怒点。点击前者可以给蛋兽造成巨 大伤害,点击后者则会遭到反击。游戏流程中 相关蛋兽的弱点本攻略中都会有所提及。文中 给出的弱点采用了最为简略的表现方法,如"中 左"就代表中间一排格子里左边的格子,以此类 推。如果我方的蛋兽在战斗中不幸阵亡,该召 唤蛋就会损坏,损坏的蛋只有回卡托利城与卡 托莉伊努对话才可以复活,从而再次使用。在 战斗中使用蛋兽就可以提高蛋兽等级, 每个蛋 兽的最高等级为10级,随着等级的提高,可以 召唤的蛋兽也会越来越多。

あ▶筋肉一番

筋肉筋肉

▲ 南瓜头

可疑药物

丧气药

主人公HP全回复

土兵攻击力上升

(

EP全回复

将军HP减少

士兵攻击力下降



76

游戏中存在着众多阵形,各个阵形的取得方法会在下面的攻略中提及。调出基本菜单可以选择不同的阵形,阵形选择画面中的黑点代表上兵位置,而会则代表主人公。各个阵形具有不同的效果,其中膨形图标代表战斗时的移动速度;手形图标代表团结力,该数值越高队伍的阵形越不容易被破坏;饮料抵代表攻击力;蛋形图标代表对敌方蛋兽的攻击力。

本作的主人公并没有等级的设定、各项能力都需要在迷宫中获取道具来 提升。具体加能力的道具极其效果如下所示、绝大部分道具的取得方式在本 攻略中都会有所提及。

心之药(ハートのくすり) 精神之药(せいしんのくすり) 血染的竹刀(ちぞめのしない) 防弾衣(ぼうだんチョッキ)

疾风之靴(はやてのシューズ)

主人公最大HP+5目HP全间复主人公最大EP+5自EP全回复主人公政击力+1 主人公防卸力+1 主人公家早+1

(C) (C) (C)

在战斗中除了蛋兽能发挥绝大的作用外,数量众多的主牌也相当实用。王牌可以在迷宫中取得或者在村子里购实、每次最多可持4张、各主牌的效果如下。

イタイノト・デャ トペマノウス オペセット カモ・ペ ミドリノジュース ウナギバイ イノテノネタン

回答10/点HP、刷下的给主兵运复 1977、HP 刷下的企士机。每 主人公和主兵全员HP全运复 死人产士对全元。每 夺取对方60%EP 定时的精神力不减 助坐死去也会复活一次

ティノキ ス エ ケ と ... ハリケ ノ ホノオノカマ キャノンホウ ハトリオ ト 部裁双广席的特殊效果主教 制作的内部等成市人 循环阵性、经予 0点伤寒 以入种之力哲学基入190元传生 利用。太阳原本地的学数人200元份票 人物之等等 予放人4 0点价高



卡托利城旁边的商店后方有秘密 通道(如图),进去后可以来到商店的 地下。在日色的蛋前选择"そっと持ち

上げる"就可以得到试作量(テストエッグ)。从得到试作蛋的位置继续下去,在画有蛋的墙壁前会要求玩家输入密码,输入不同的密码会换得式作蛋中的各个蛋兽,具体如下。

. .

取得蛋薯 とうめいにんげん おつきちゃん とくそ ちょうのうりょくちゃ まついさんふさい

输入信息

什么都不输直接按A まんげつのよるなにかがおこる げいじゅつはばくはつだ きてますとてます ふるさとのおとうさんおかあさん こまったときのかみだのみ

在打倒完熟大魔王后,可以前往卡托利城的2楼。调查2楼左下方的柱子可以打开隐藏的楼梯,下去后会发现一个老头,他手上拥有10本阵形之书不过他要求主人公拿出100万才肯交出这10本书。在游戏中得到100万的机会

かみ

共有两个。第 个是在さらさら平原,当水精灵间主人公在泉里掉了什么东西时,选择第3项"寝るか · "后再选择"100万ポッキリ"。如果这次机会没有把握好,那就要等到可以去ミスティックフィ ルド时了。此时调查秘密基地4的

看板也可以召唤出水精灵,多召唤几次她就会不耐烦地把100万丢给 £ 人公。

-

游戏开始时,阿鲁玛之月王国(アルマムーンおうこく)的大臣塞巴斯金(セバスチャン)会要求玩家选择游戏的语言表示方式,其中"かんじモード"为汉字模式,"ひらがなモード"是假名模式,推荐选择前者。

在很久以前,支配这块大地的邪恶大魔王被传说中持强的英雄所主退,阿鲁玛之月王国才有了和平。但这位英雄的后人——我们的主人公却完全没有继承先王的英勇,整天无所事事,愚蠢至极。大臣为了调教主人公,先和他开始了一场热身赛,只要攻击其召唤出来的莫古利的上左部分就可以轻松取胜。虽然主人公取得了胜利,但他却也消耗了所有体力,恨铁不成钢的大臣为了磨练其意志,当天夜里就把熟睡的主人公送到了HARD BOLL图上。在岛上碰到了卡托利王国的王女卡托耗伊努(カトリイヌ),在她的带领下就可以前往卡托利村(カトリ村)了。

在村子里面四处转转搜索一下可以得到不少加能力的意具和王牌,左下方的小空屋是国主特意安排给主人公的,可以自由休息回复一个和EP。去卡托利城和国王、王妃等人对话后得知,原来卡托利王国的第一王女卡托莉伊娜被完熟军诱拐了,完熟军自前王准备让"传说之蛋"复活,而拯救王女、阻止传说之蛋复活的重任自然就交到了主人公的身上,跟卡托利城至边的大叔对话可以了解到关于传说之蛋的信息(这位大叔的真实身份可是来头不小啊,一)。离开村子会发现地图上多了一个塔形建筑物,而我们主人公的冒险在此也就正式开始了一

通常に野原の早原

刚进去后会发现大臣假扮的森之精灵。他会教玩家一些游戏的基本操作。迷宫中一些蛋形的石头都是可以调查的,有的会获得主牌。 野原の平原1右上方的宝箱中可以得到"血染的竹力",调查宝箱左边的蛋形石头可以得到たまご石のカギ,这样就可以去掉下方的挡路牌进入いばらのほこら2、宝箱中可以得到"防弹衣",和中央的年轻人对话会得知只要战胜蛋兽うさピノ就能从他那得到钥匙的信息。调查野原の平原1左边被挡住的洞窟右边的蛋形石头后回卡托利村,来到小空屋上方有老人和男

孩住的屋子, 与男孩对话后选择第一顶得到と もだちのカギ。回到野原の平原1,用钥匙打 开左边的洞窟后进入いばらのほこら1,左边 的水池可以回复HP和EP、宝箱中可以得到 "血染的竹刀"、"疾风之靴"等加能力的道具。 在洞窟中打倒クイーンこうげきたい3召喚出 的うさピノ(弱点中中)后回いばらのほこら2 年轻人处可以得到ヒーローのカギ。来到野原 の平原2后,宝箱中可以得到"防弾衣",用 ヒーローのカギ进入左上的洞窟来到いばらの はこら3、宝箱中可以得到"疾风之靴"、与少、 女对话可以得到"イッポーンの书"。调查右上 方的石头选择第一项放下水流并得到道具 "岩",在野魚の平原 2瀑布上流的強形告示牌 处使用就可以进入瀑布后方的洞窟来到いばら、 のほこら4、宝箱中可以得到"精神之药"和"痰 风之靴",调查道路偏右的强形石头可以回复 BP和EP,和女孩对话可以进行取得王牌的迷 你游戏(切り札ゲットゲーム)。打败クイーン とっこうたい3召唤出的アマゾン获得アマゾ ンのカギ、一路前进 来到野原の平原3.宝箱 中得到"防弹衣"、"心之药"和"血染的竹刀"。

进入塔內就是完熟军的据点了,而卡托莉伊努也在这时赶到。在据点等待主人公的是完熟女王(完執ケイン),她为主人公见到她的美貌没有发表一点感想感到十分诧异。她从粉红蛋(ビンクェッグ)中召唤出了蛋兽ヒュドラ,弱点是下中。战斗胜利尼得到粉红蛋和女王之节(ケイーンの书),这样主人公就学会了一种新的阵形。失败后的女王为了表现出失败的凄美,召唤出N多玫瑰花瓣,并表示在完熟军中还有实力比她更强的人。离开塔时选择第一项就可以和卡托莉伊努一起自动回村,否则就要自己步行回去了,以后每次打完BOSS后都是这样。

4人目: 完熟女王 蛋: 粉红蛋

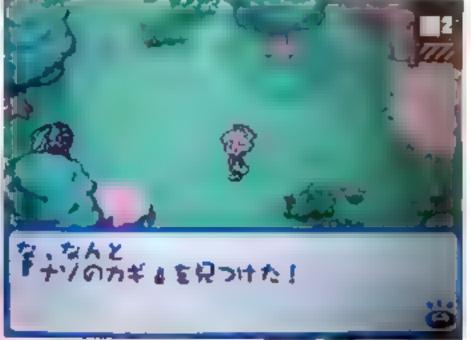
経営シセルセル手票

回到卡托利城,卡托利王认为完熟女主的 未婚夫完熟王子很有可能也已经开始行动了, 他表示如果主人公能够帮助小岛摆脱完熟军的 困扰,事成之后就把他的大女儿卡托莉伊娜许 配给他。岡开卡托利村、会发现地图左上角増加了新的场所——さらさら平原。

调查さらさら平原1左边的栈桥头,可以得到さんぱしのカギ,海边上方的大树中可以得到大木のカギ(如图1)、宝箱中可以得到"疾风之靴"。右边的洞窟需要用大木のカギ才能打开,进去后来到さわやか洞窟1得到"黄玉",左边可以取得"疾风之靴"。さらさら平原1右下的挡路牌需要用さんぱしのカギオ能去掉,登上高台后分别得到"血染的竹刀"。2和"防弹衣",与伐木工人对话得到"丸太一本"。



きらさら平原2右上方可以得到"心之药",调查毁坏的桥后来到右边的洞窟前, 向南走3步向西走7步后调查可以得到ナソ のカギ。(如图2)



4 ...

来到洞窟前使用ナソのカギ进入さわやか洞窟3,上方得到"防弹衣",打倒左上方的敌人デス(弱点是上中)后得到デスのカギ。在该洞窟右上方的挡路牌处使用就可以继续前进来到さわやか洞窟5,左上的宝箱中得到"青玉",调查宝箱上方的岩石可以得到やじるし岩のカギ。回さわやか洞窟3打倒デス处上方的挡路牌前使用やじるし岩のカギ后前进来到さわやか洞窟4、调查泉水会见到精泉、当她问主人公在泉里掉了什么东西时,选择第3项"寝るか……"后再选择"赤玉"可以得到"赤玉",在得到"赤玉"

前先选择"100万ポッキリ"还可以得到100万。回 到得到"黄玉"的地方,在上方的墙壁上按照从 左到右"青、黄、赤"的顺序排列玉,就可以打 开通道。来到さわやか洞窟2后,中上方得到 "精神之药"。左上方可以得到"血染的竹刀", 石上方的小溪边使用丸太架桥过河就可以得到 斧子(オノ)。将斧子交给樵夫选择第-顶可以 让他砍伐更多的木头,经过一段时间再回来与 其对话可以得到"丸太6本",回到断桥边就可以 架起桥梁了。一直前进来到王子的公寓可以和 BOSS完熟王子对决广完熟王子对卡托莉伊努的 品位大加指责后从恶魔蛋(イビルエッグ)中召 唤出了ゲ ラス(弱点下中)。 轻松取得胜利后得 到恶魔蛋和王子之书(プリンスの书)。失败的 完熟王子露出了丑陋的面孔,原来之前的美形 完全是因为经过N次整形手术的缘故。

2人包: 完熟王子

蛋: 恶魔蛋

過ぎをあやもいのが

回到卡托利村,一个少女已经等候多时, 她问刚才洗澡的时候是不是主人公在偷看她, 甚至连国主都开始怀疑起了主人公。出村后她 图上方又多了新的地点——あやしいの森。

あやしいの森1 左边的宝箱可以得到"血染 的竹刀"。从右下的阶梯来到地下的まどわし のはこら1,可以得到"疾风之靴"。从左上方 的阶梯上去后来到あやしいの森1的另外一个 部分、得到宝のカギ。回第一个场景、通过 左上的阶梯来到まどわしのほこら2、左方有 "精神之药"。一直前进来到まどわしのほこ 63. 使用宝のカギ将中央的挡路牌去掉、与 てつじん8ごう战斗(弱点下中)后得到てつじ んのカギ、与左边的男孩对话得到"マンマー ルの甘",学会新阵形,上方三个并列的宝箱 中可以得到"血染的竹刀"等道具。回上一个 场景右上的挡路牌 处使用てつじんのカギ就 可以继续前进。来到まどわしのほこら2、左 上方的宝箱中可以 得到さいほうのカギ、上 方塞巴斯金COSPLAY的森之精灵可以回复 HP和EP。该场景左右都有阶梯,其中右方的 阶梯下去可以来到まどわしのほこら6取得 "疾风之靴",与少女对话连续选择第1项可以 进行战斗,胜利后得到"血染的竹刀"。左方 的阶梯则会进入まどわしのほこら4、通过ま

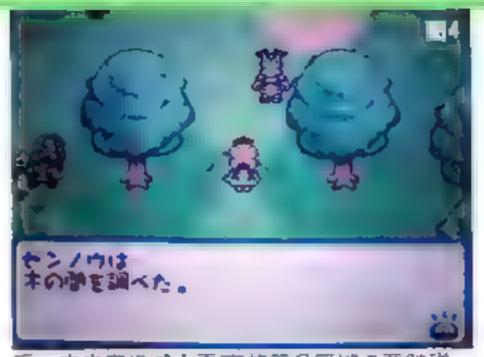
どわしのほこら6后来到あやしいの森2另一側,取得"防弾衣"后,在尽头的挡路牌处使用ざいほうのカギ可能生あやしいの森3。继续前进就可以看见主人公的城堡了,途中的"心之药"别忘记取,左边的楼梯下去可以得到"防弹衣"×2。进入城堡后发现BOSS和主人公长得一模一样,不过那其实只是个机器人而已。冒牌主人公从机械蛋(サイバーエッグ)中召唤出了マシンナイト(弱点上を),只要注意攻击弱点就可以轻松取胜。胜利后得到机械蛋和冒牌主人公之节(ニセカかの

书),和卡托莉伊努一起问村吧。 3人目: 富牌机器人 蛋: 机械蛋

回城与国王等人对话后突然有一群颜色各异的蛋人,他们自称是完熟战队HARO并摆出了极其猥琐的POSE,没想到却被卡托莉伊努一脚全部踹到了台下。 出村后地图上照例出现了新地点 完熟秘密基地。

第一个场景中右上方可以得到"心之药"和 "疾风之靴",调查入口右侧树荫中的蜜形石头可以得到こかげのカギ(如图3),这样就可以 打开上方的门进入完熟秘密基地ルーム1了。里面的空间非常之狭小,要注意躲避敌人的追踪。上方的门需要用レッドドラゴンのカギ才能打开,钥匙在该场景中的敌人レッドこうけるたい4(弱点中左)手中,打败它就可以取得了。用钥匙开门后继续前进,在完熟秘密基地ルーム2左侧房间中可以得到"防灌衣",在该房间上方的电脑上会出现问答,顺序选择"エッグマンナイト"和"ボカスカやま"就可以得到パソコンのカギ,打开完熟秘密基地ルーム2上方的门后继续前进。来到完熟秘密基地ルーム2上方的门后继续前进。来到完熟秘密基地ルーム2上





后,中央有机械人看守的蓝色区域不要触碰, 否则会有蛋兽出现。右边的宝箱中可以得到 "疾风之靴",左边的阶梯可以进入完熟秘密基 地2(上方可以得到"精神之药"、最右侧可以得 到"疾风之靴")。打倒完熟秘密基地ルーム3中 敌人ブルーぼうきょたい3召喚出的蛋響ブロッ コ・リー(弱点下左)可以得到ブロッコのカラ ギ。开门进入完勢秘密基地ルーム4. 酸左侧的 房间中可以得到"血染的竹刀",左右两侧房间 中的楼梯都可以来到完料秘密基地3, 与中央 的老人对话后得知游戏相关信息,老人的上方 可以得到"血染的竹刀"。右边的宝箱中可以得 到"防弹衣"、调查该宝箱下方不远处的蛋形石 头会出现精灵同复EP和EP。回到完翰秘密基 地2、调查两棵树的中央部分就会得到"メモ" (如图4), 再次回老人处和他对话就可以解读 信息, 得到密码R1B4G2。回到完熟秘密基地 ル ム4中央两个房间的电脑前没定相应的数 字,R代表红色、B代表蓝色、G代表绿色,就 可以开门进入完熟秘密基地ルーム5。左边的宝 箱中有"防弹衣"、分别打倒敌人召唤出的强 粤、4个蛋兽分別为ボカスカやま(弱点中中, 得到ボカスカのカギ)、ソードラゴン(弱点上 中, 得到ソードラゴンのカギ)、ラリーゴ(弱 点上中、得到ラリーゴのカギ)、ヘビーモス (弱点下中、得到ヘビーモスのカギ)。利用4把 钥匙分别去掉4个挡路牌,继续前进来到完熟 秘密基地4. 右边的"森之精灵"可以帮助回复 HP和EP,基地后方有"血染的竹刀"。进入大 本营后与完熟战队HARD对决(弱点中中),轻 松取胜后他们却还不服输,并召唤出一台巨大 的机器人(弱点中左)直取主人公。战斗胜利后 得到力量蛋(パワーエッグ)。完熟王子和完熟 女王此时又出现了,在主人公面前上演了 出 肉麻的爱情别,结果当然是被卡托莉伊努 全部踹到台下…

反略透解

半熟调理档案

4~8人目: 完熟战队HARD MAN 1机:完熟机神HARD机器人

蛋: 力量蛋

通信か売多大度域

回到卡托利城,卡托利王感取终于只剩下最 后的完熟大魔王了。但是到目前为止还没有人能 够活着从大魔城回来,而他的女儿——第一王女 卡托莉伊娜也很有可能被关在那里。听卡托莉伊 努说,她的姐姐长得也和她一样国色天香,主人 公顿时两眼呈心状地踏上了新的征途。

完熟大殲城1左上方的宝箱中可以取得"精

神之药", 右方的宝箱中有"血染的竹刀"。ルキ ユフェルのカギ需要击败まおうこげきたい3召 唤出的相应蛋兽(弱点中中)才能取得,得到铜 匙后打开上方的障碍就可以前进了。完學大魔 城2右边的宝箱中得到"防弹衣"。打倒まおうと つこうたい3召喚出的ムーンマッスル(弱点上 中)可以得到ムーンマッスルのカギ打开大魔城 **愈面的障碍。进入大魔或印(大튗城3)** 在边的 門路牌需要生屋のカギ才能打开)。左边房門的 宝箱中有"疾风之靴"。 无边房间的宝箱中有"心 之药",右边有宝箱的房间里有阶梯、下去后来 到大魔城田15的另外一侧、可以在宝箱中得到お 宝のカギ、这样就可以回完納大魔城1F中央的 /门前开门了。开门后沿着阶梯一直来到2F后, 再沿最右边房6.的阶梯来到3、在上方的一堆 书架上、调查布数第2个书架上的书并选择第3 顶得到《完熟英雄传说3卷》。取得书后,回25右 数第2个房间(内有"疾风之靴")、利用其中的楼 梯来到3F, 在书架前选择第2项"3卷を入れる" 就可以得到本棚のカギ。回3F取得《完熟英雄传 说3巻)房间左边的门前使用本棚のカギ、得到 "面染的竹刀"后用左下的楼梯来到4F。4F中央 被围住的楼梯需要打败まおうしんえたい3召唤 出的リップナイト(弱点中中)才能得到、4F上 方房间右边的特架可以LI复HP和EP,房间中还 可以得到"防弹表"。45 右边的房间中则可以得 到"疾风之靴"。用钥匙来到5F后,上方有回复 点。一路来到65,在中央竟然见到了最初在卡托 利城中讲述传说之蛋秘密的大叔, 原来他就是完 熟大魔王所假扮的 大魔王的HP高达2400、弱点 上右、、胜利局得到年屋のカギ。战敗的大魔王 扬言即使打败了自己,小岛也无法挽回的将被毁 灭的命运, 因为命运的齿轮已经无法等上转动了,

结果他也被卡托莉伊娜踹到台下成了观众

1机: 完熟大魔 E



用牢屋のカギ打开大魔城BIF的挡路牌可以 来到地牢, 左边的牢房中可以得到"防弹衣"。 在牢房深处,完納大魔王再次出现并通出了負 相——卡托莉伊娜就是让传说之蛋复活的关 键。看到主人公的到来,卡托莉伊娜自己冲破 牢房逃了出来并对主人公一见钟情。看到卡托 莉伊娜的"花容月貌"。主人公当场石化。全场 顿时响起了GAME OVER的音乐。卡托莉伊娜轻 松就把大厦王踹到了台下,让他好好观摩她和 主人公上演的甜密爱情物语。

【通告を示すティックティールド

回到村子。卡托利王和王妃都出来举行了 盛大的迎接典礼,并且宣布要让主人公和卡托 利伊姬宇白先婚。但卡托利伊努知觉行于机设 育这么容易解决。去王城和国王等人对话, 顷 主总小岛东边的未开发地中很有可能还藏着秘 密。王等中在起票本不能进入的「现在可读」计 入了。卡托莉伊娜房间中的衣柜中可以得到"防 弹衣"。

小岛东侧又出现了新的地点。ミスティッ クフィールド1左侧的宝箱中得到"心之药"。— 路来到宇宙人秘密基地1。在左上的宝箱中可以 得到"除草剤", 在ミスティックフィールド1左 上被树木围住的地方就可以使用,得到"疾风之 靴"后继续前进来到宇宙人秘密基地1另一侧。 在宝稿 #得雪宝物のカギ、下方的学箱中有"師 梁的竹刀"。ミスティックフィールド2左上方的 宝箱中可以得到"精神之药"。一边的楼梯可能 往宇宙秘密基地?得到"防弹衣"。ミスティック フィールド2中央的挡路牌需要用宝物のカギ打 开、得到"血染的竹刀"后下楼梯来到宇宙秘密 墓地2. 和右边的男子对话后得知他要想和对面 的女子约会。同學到宇宙秘密基地2得到"防弹 衣"的场景来到右边可以见到女子,这样就可以 让这对有心人相逢并得到カップルのカギ。回 ミスティックフィールド?。 调査右上角紫色的 蛋会发现开关,这样就可以转移到对岸,在挡 路牌前使用カップルのカギ可以前往ミスティ ックフィールド3。往左上走可以得到"心之药" 和箱のカギ: 往左边走则得到"防弹衣"。用籍 のカギ打开挡路牌后下楼梯来到秘密基地3,将

中央的开关调到ON就可以打开左上方的道路得 到"疾风之靴"。前进来到秘密基地4,得到"血 染的竹刀"后调查看板,选择"水の精灵を呼ぶ" 可以回复HP和EP,如果之前没有取得100万的 话此时多叫几次也可以得到100万ポッキリ。从 秘密基地3右边的道路来到秘密基地4.左上万 有"疾风之靴",用楼梯下到秘密基地5、打开上 方的开关可以打开右边的通道, 一路先进得到 "スーパー除草剤"。回ミスティックフィールド3 上方有藤草挡住的地方使用"ス バー除草剂"就 可以前进来到ミスティックフィールド4了。右 上方可以回复HP和EP,宝箱中可以得到"精神 之药"和"防弹衣"。进入中央的猥琐巨型人偶就 可以和宇宙生命体对决了, 宇宙生命体持有神 秘蛋(ミスティエッグ)井召喚出了グランドバ バ(弱点是下巴、注意如果他倒转过来的话就要 点上面了)。战斗胜利后得到神秘蛋和グレイの 书, 宇宙生命体也以自爆收场。

10人目 1机: 完熟生命体

蛋·神秘蛋

回王城和卡托利王等人对话后、地図上出 现了新地点クリスタルフィールド。

クリスタルフィールド1左上可以得到"心之 药"。从左边的通道来到クリスタルフィールド2 后,一路前进来到クリスタルの洞窟2。在クリ スタルの洞窟1中取得"精神之药"、和右下的老 :婆婆对话可以取得"オマエイケーの书"。クリス タルの洞窟3的宝箱中可以取得"疾风之靴"和"防 弹衣"。池子里的水可以回复HP和EP、继续前进 后在クリスタルの洞窟4得到しほうのカギ。回 クリスタルフィールド2,向上走来到クリスタ ルフィールド3, 从右边的通道利用下行的楼梯 来到洞窟4,途中可以得到"血染的竹刀"。一路 来乳洞窟6后,在挡路牌前使用しほうのカギ, 宝箱中可以得到"面染的竹刀"、继续前进在宝箱 中得到黄色のカギ。使用しほうのカギ的那个场 景右边的楼梯可往下来到洞窟7, 得到"疾风之 靴"和"防弹衣"后用钥匙消去挡路牌、继续前进 可以和BOOSス モン(弱点帽子, 暴怒点是披风 中的黑洞)发生战斗。胜利后得到ポスのカギ。

11人目 1机: スモン

回入目的クリスタルフィールド1处。在 **挡路牌前使用ポスのカギ、前进来到クリスタ** ルフィールド2得到"精神之药",右上的楼梯 下去来到洞窟2,得到"防弹衣"后把开关调到 ON。回第一个场景,往左上走,从刚才打开 的通道处通过去,沿途可以得到"疾风之靴"和 "心之药",宝箱中可以得到秘宝のカギ。再次 回第一个场景,从原本使用ポスのカギ处一路 往上来到使用秘宝のカギ的地方。打开挡路牌 前进可以和本迷宫的第2个80SSクーモン战 斗。ケーモン的弱点是中左部的身体,他会使 用蛋暑即死攻击, 要特别小心。胜利后, クー モン说出了事情的頁相,原来卡托莉伊娜对主 人公的爱就是让恐怖的传说之强复活的关键 (丑人要恋爱, 天理也难容?), 而完熟生命体 和スーモン都是从传说之蛋里孵化出来的、而

12人目・1机: ケーモン

下次登场的就该是完熟神了。

经官5-克鲁官 禁水

回到主城后和国王等人对话,然后再去卡托莉伊娜的房间与其对话,卡托莉伊娜为主人公的不解风情难过不已,接自一人冲出了王城。追出村子后,小岛上出现了新地点 完 熟 記 段 オヴァリウム。

第一个场景的宝箱中可以得到"心之药"和 "精神之药"。进门后来到宫殿1F,右上的宝箱 中得到"血染的竹刀",从右下的楼梯一路来到 3F, 在宝箱中取得"防弾衣"和家宝のカギ。回 1F入口处一直往上走,来到1F的第2个区域。 左上的房间里有"防弹衣",右上的房间中有"疾 风之靴"。用家宝のカギ打开中央的门前进后上 楼来到2F。右方的宝箱中得到"血染的竹刀"、 左上的楼梯上去来到3F. 上方的宝箱得到"疾 风之靴"。右上方的楼梯边有回复点。上楼梯来 到45, 右边宝箱中有"防弹衣",与旁边的小女 孩对话可以得到"パパラパーの书"。该场景左 边南3个房间。其中石数第一个需要用カバドラ ゴンのカギオ能打汗. 钥匙就在ママこうげき たい3召喚出的カバドラゴン(弱点下中)手中, 打开房门后上楼梯得到"疾风之靴"和国宝のカ 考。4F左边中央的房间中有"血染的竹刀"和名 宝のカギ: 嚴左方房间有楼梯上5F。一直来到 6F, 用名宝のカギ开门前进, 8F左边宝箱中得 到"血染的竹刀",下左边有"防弹衣",右边得到 "疾风之靴",一直前进来到天台。天台上可得到"心之药",右上方有回复点和"精神之药"。

终于又见到了离开王宫的卡托莉伊娜,她已经无法再克制对主人公的爱了。为了不连累大家,她毅然选择了跳楼,但是她那惊天地泣鬼神的身体却让她跳下楼后安然无恙,不过她面上却出现了个大坑……调查大坑可以进入下面的房间中,在宝箱中可以得到非常强劲的神话蛋(レジェンドエッグ)。再次回天台,在中央的头像前使用国宝のカギ就可以进行BOSS战了。BOSSエッグママ的弱点是头部,中央则是聚怒点,HP为3200,会使用令我方无法行动的必杀技,小心应付的话不难对过。

12人目・2机: エッグマ

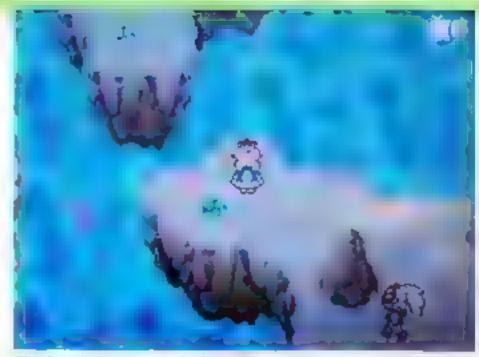
建度を完整を持ったボナー

回王城分別和卡托利王、王妃和卡托莉伊 娜姐妹对话后再次和卡托利王对话会发生息 情,小岛的结构发生了变化,地图上出现了最 / 终迷宫──完熟空间カルボナーラ。

完熟空间*左上的宝箱可以得到"心之药"。中央的楼梯下去来到完熟神殿*1、下方的門路牌需要用赤のカギ才能打开、与隐藏在大笼子后方的年轻人对话可以得到"ハードボイルドの书"。(如图5)



左下方的宝箱中得到"精神之书"和"血染的竹刀"。从左上方的楼梯上去来到空间1的另外一个地方,宝箱中得到赤のカギ、该场景上方的转移点可来到空间2。回神殿1,用赤のカギ去掉挡路牌前进得到绿のカギ。从入口空间1右上的转移点来到另一区域,右下角的宝箱得到"精神之药",从楼梯下去来到完熟神殿2,左边的宝箱得到"防弹衣",用绿のカギ打开下方的障碍、宝箱中得到"疾风之靴",从楼梯上去来到空间1,宝箱中得到青のカギ。回取得赤のカギ的场景(完熟空间2),下行的楼梯可以来到神殿3、取得道



具"精神之药"、"心之药"、"防弹衣"和"血染的竹 刀"。完熟空间2石上有"血染的竹刀"和转移点, 转移过去后来到完熟。空间2的另外一侧取得"防弹 衣"。往下的楼梯可前往完絮神殿4、挡路牌用青 のカギ打开后得到"疾风之靴"和白のカギ。回完 勠空间2的转移点(如图6),利用转移点可前往完 黝空间3. 得到"心之药"和"疾风之靴"。上方的 挡路牌需要用"金のカギ"才能打开、中央的楼梯 可进入完勢神殿5. 取得"血染的竹刀"后用白の カギ打开障碍进入取得"疾风之靴"和黑のカギ。 在左边的挡路牌前使用燃色钥匙可得到"防弹衣" 和金のカギ。回完點空间3(记得在大臣处回复HP 和EP)使用金のカギ、来到完熟空间4, 一路前进就 可以和传说之蛋进行最终的决战了。传说之蛋的 HP为2000, 上中和下中都足弱点, 基本没有什么 战斗力。虽然取得了胜利,但是传说之蛋却丝毫 没有毁灭的迹象。在卡托莉伊娜的炸药攻击下, 传说之蛋终于孵化出了本游戏的最终BOSS 完熟神ポイルド。完製神是几个经典蛋兽的合 体,HP高达4649,并且上左、中左、中中、中右 全是暴怒点。要想取得胜利,就尽事使用强力的

13人目・2机: 完熟神ポイルド

All the state of t

蛋兽攻击其下中部的弱点吧。

切都结束了, 小岛又恢复了往日的平静,

但是主人公真正的 噩梦其实才刚刚开始。因为……卡托利王明天就要让主人公和卡托莉伊娜举行婚礼了 回小空屋睡觉的时候,大臣塞巴斯金终于去掉COS的伪装,以真实面目出现在了主人公面前,他劝主人公赶快逃离这个"恐怖"的小岛。逃出村子来到さらさら平原的栈桥边就可以和塞巴斯金一起座船离开了,但是卡托莉伊娜却还没有死心,在卡托利王等人的支持下,她再一次选择了追求完美的爱情,结果…

三回起 W

◆1 oe Ade ◆ st G ◆ 2005年4月 日◆日級

●1 8人 ●672×8●4800日元

三国是一个英雄辈出的时代,以三国为题材 ◆元对应由为◆推导城市年龄 全年龄 开发了多部系列游戏。在次世代新掌机发售4个多月里、单在游戏不是很多的PSP上就发售了两款感觉完全不同的作品——(真·三国无双)和《三国志》)。下面就为大家来介绍这款在"《三国志》系列"亦堪称经典的五代作品的PSP 移植版



进入START 画面后,选择开始 新游戏、会有黄巾

之乱、董卓火烧洛阳、三国鼎立、五丈原等7个起点供玩家选择。任何一起点的势力分布和武将分布都是不同的,比如黄巾起义中,曹操、袁绍都是何进下属的武将,吕布、张辽在丁原那里,文大张则在文高峰下待命。如是从一面开始势力分布就变了,像曹操、袁绍各遇方,吕布杀了丁原跟了董卓等等,都是大家目熟能详的。登场的这些势力中,大到袁绍、孙权、曹操、刘备等这些称第一方的霸主,也有别他、刘瑶这些偏安一周的小诸侯,还有像羌族、南蛮这些势力——总之,如此多的势力,完全可以让每个喜欢 SLG 和三国的玩家过足瘾。游戏支持 8 个玩家联机,大家都是国FANS的话可以用自己的PSP和朋友们角逐一番。



在选择了武将后的环境设定中,有一项就是选择史实模式和假想模式,史实模式即以史实为重,主要影响在于一些武将的登用和出

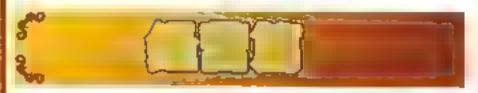
现。如果选了史实模式,那么那些已经跟了原善中君主的知名武将就登用不了,从如曹魏势力的夏候榜、夏侯渊,蜀汉的关张赵云,东吴的甘宁、太史慈等,反正,史实模式下想像过去那样"纳天下贤士以得民心、夺天下"的事情是没什么可能了。不过那些并非一开始就随场主的武将还是可以提前登用到,像赵云没跟随刘备时被捉到就可能登用成功,不过像吕布这样朝三暮四的家伙还是很容易受陆到的由于本作取消了人狱的设定,以前惯用的将又强又横的武将下大狱反思的机会没有了,放了以后还是后患,因此,虽然也舍不得,但人家就是不和你混



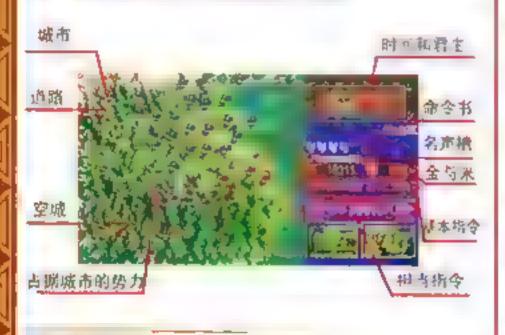
游戏依旧支持自创武将,这些武将的能力为中上等水平,游戏为这些自创武将提供了116个男性头像和107个女性头像——说实话,这些头缘看起来大多比较傻,将就用吧。可以登录的自创武将最多为100名,在进入新游戏的环境设定中的登录武将选项下选择"登场才



る"、这些武将就和 国英雄们一起驰骋于乱世 50



"(_国志) 系列"的最终目的虽然是统一 全国, 但一味的穷兵黩武是行不通的, 必需要 抓好内政、经营好现有的城市, 不然内忧外患 极有可能让你的半壁江山瞬间崩溃。和5代以 前几作不同,本作是把全部所辖城市作为一个 整体来管理,比如指令国面中的金钱和米,指 的是你拥有的全部金和米、而不是某座城市的。 和PSP版的(真·三国无双)一样,画面并非 用了整个的16:9的全屏, 而是如下图那样, 左 边是势力分布地图并表示着一些事件,而右面 则显示本势力信息,包括时间、君主、命令书、 名声以及基本指令和担当指令等。



基本指令"

基本指令每5项,分别如下。

君主 包括巡察、担当、再编 取一、助 誉。其中巡察是巡视各地民情,根据百姓的反 映來考虑是否要拨調钱悤衆安抚,从而提升民 众对君主的忠诚甚:担当是指示图下来负责人 事、内政、军事等; 再编是对手下武将配有的 士兵数进行调整, 取引是就是买米卖米, 而助 言,是关于游戏的一些帮助。比如怎么搜索人 才、什么是名声等。

東 見 包括褒美、宝物 (アイテム)、任命、 酒宴和修行。褒美是用赏金的方式来提升武将 的忠诚度,宝物是将持有的宝物赏赐给部下, 提升部下能力的同时也是高他们的忠诚度, 宝 物包括武器、书物、医书、名马利玉玺、能为 持有者增加或提升相应的能力: 任命是封手下 的武将为将军、参谋、太守或将不合格的解雇 等等: 酒宴能给部下回复体力: 修行则是让武

将出去锻炼一年,可以发生提升能力、带回武 将甚至找回宝物等一些意想不到的好事,在各 国力量均衡、都着手发展内政的和平年代、修 行可以让新武将快速成长起来。

多对 让自己的部下带部队在本国范围内 移动或去占领本国相邻的空城。如果我方武将 **带兵全部撤出某城,那么这座空城仍然算作我** 万所的城池,但管理起来极难,经常会发生暴 E)

对与我方相邻的他国城市发动侵略 攻击。

机能 有关游戏本身的的选项,包括环题 设定、存档(セーブ)、读取记录(ロード)和 终了。其中终了洗顶是的第一个洗顶是回到 "KOEI"的LOGO 画面、但死机率奇高。第二项 为回到模式选择画面:第二项则为放弃现在控 制一名或多名君主,让电脑控制任其自生自灭。

担当指令 ~---

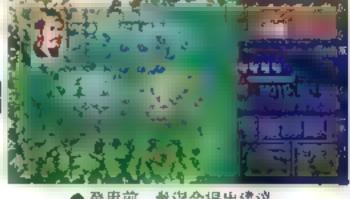
担当指令是指派给相应武将担任职责的选 项, 也有5项, 分别如下;

包括开发、治水、加强城池防御门 等的 1 14,每次可以对多个城市的内政进行管 理。不同类型的武将施内政的侧重点不同,处 开发治水要求武将智力、魅力点、但防御帽的 提升却依靠于担当武器的武力。

人。包括後臻和登用。搜索到的人工能 会跟着搜索者直接成为部下,也有可能成为在 野武将, 登用是对己广势力范围内的在野瓜将

和他国在 职的武将 进行管用。

计略 包括流言、 作敌、驱 虎、煽动、



▲登財前,参谋会提出建议。

工作和埋伏。流言是去别的国家造谣,成功的 话会使君主名声下降,同时武将和住民的忠诚 度下降,作敌是去找对方某个武将,让他背叛 主子: 驱虎则是专门对他国忠诚度低、野心大 的太守用计,成功的话,会使对方中计的太守 独立自霸 方: 煽动是让被煽动城市的住民在 该城市被攻击时里应外合地攻击守城敌军; 工 作是使被施计城市的防御值下降: 埋伏是派己 方武将去敌国佯装成在野武将,被敌国登用并

委派带上部队,一旦开战,施计者就会在阵前 忽然倒戈,和己方现有部队一起把对方打个措 手不及。

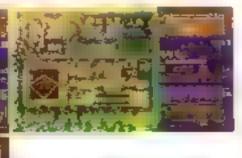
外交 包括进物、同盟、研究、共同、援助和胁迫。进物是给他国送金、米或宝物以降低敌对程度;同盟就是结盟,目的是互相帮助、研究新兵器或缓兵之计等;研究是和盟国君主一起进行战车、发石车、简袖铠、楼船等新兵器的开发和研究;共同是邀请盟国一起攻打其他国家,援助则是帮助盟国打仗,打胜了会有金、米作为奖励报酬; 胁迫是以强大的武力来令他国君主不战而降,成功的话,他国的君主、武将都会成为本国君主的部下,失败了两国的敌对度就会增加。



是是一包括募兵、征兵、训练和掠夺。募 兵是招募兵马、每次花2000金、募兵多少和武 将魅力有关。征兵则是从本城市的住民中强制 抓杜丁充军,征兵后士兵数能一下飙到最大, 但君主的名声和忠诚度会降低,城市住民的人 口也会大幅减少,在他国大兵压境时可以用这种方法应对,计练能让自己的部队更强大,招 募、强征了新兵的部队,更需要计练,掠夺是 对自己势力范围内的住民进行掠夺,掠夺后 金、米都会增加,但君主名声和住民忠诚度会 大幅下降,这个指令要慎行。

另外,在地图画面时按口,可以直接查看 地图上各个城市的状况;按△可以方便地查看 全地图上可以知道的各种资料,包括武将状况、 城市状况、各君主状况、全地图范围的灾害情 况和阵形的介绍,按×会退回指令选项、指令





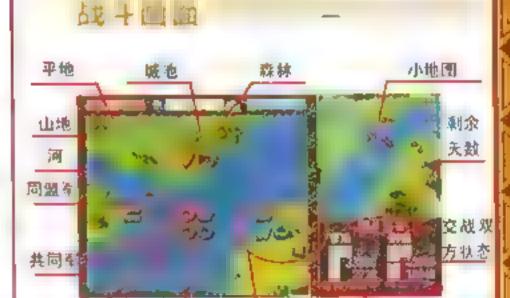
◀▲按△提灣出的資料可以假详細地查閱到武 将的资料和简介。

选项下按×则出现是否结束本国本用行动的提示。



游戏的目的是用武力统一全国而非建立一个 或几个政通人和的城市,因此战争是不可避免。 建议玩家开始时不要贸然对实力不相上下的邻国 发动战争,守方占有地利优势不说,就是战胜了 也是元气大伤,很容易被其他国家坐收渔翁之 利,不过如果双方实力差距大,就先抢过来吧。

和以往掌机版《三国志》相比,本作中的 大地图上极少有那种可以抵挡多方攻击的战略 要地,在这种四通八达的情况下,多一个城市 几乎就相当于把战线拉长一些,这样虽然分散 兵力,但一旦战争打起,其他城市的驻军都会 赶来参战——当然,本城市的守军必须要坚持 住才行。



▲图中、共同军指的是操互攻击方的军队,同盟军指的是拔护 守护方的军队。

守备军

攻击军

战斗部队将形

扳手接近状态

如上图所示,以往作品中,激烈漂亮的野外战、攻城战和城内战都取消了,改成了一、二代那样的 幅大地图下的作战;而部队也不是用小刀对砍的小人,换成了不同的阵形。战斗中画面主要包括如下要素:

意为 战斗时的关键地形之一,每个战场最少有两座城池。在己方的城心上,守方不仅能大大加强防御力,还可翻倍回复受损的工兵数,直到恢复为初期所带兵数为上;攻方部队移动到守方城地上,该城池就会被占领,并可为攻方受伤部队回复兵力。

地形 包括山岳、城地、道路、河流等,会 影响部队的能力和移动力。

士兵数 本作所带兵数以实际数目表示,

战斗时,单位上方所显示的数字为土兵残余数除以100,并非伤害数,这个要留意,当己方部队数目显示为20以下时,就考虑回复或撤退吧。

字形 每支部队都以一种阵形存在、阵形把握得当的话,有可能会以少胜多。另外,有些阵形可以通过特定的特殊武器来补正阵形某

些方面的不足。本作共有12种阵形,需要注意的是各阵形均有地形适应性,比如水上战斗力、机动力都极高的水阵,到了陆地上不仅很慢,还弱得一塌糊涂。为了方便大家查阅,马修现列出各阵形的详细数值,其中攻击、防御等能力由D~S表示,S最高,A次之,B、C、D依次后排。

	-								
			المضحات						
7	锥形	平地	С	С	D	D	S	2	强化骑兵可以提高本阵型的攻击力。
- 14	箕形	平地	C	В	В	В	D	2	降低士兵的负伤率和死亡率。
*	鱼鲷	平地	A	D	C	Ð	A	2	可以实行"突击"。
•	但月	平地	В	В	c	С	D	2	接高会心一击的发动率。勇名高的武
									将使用此阵的发动率更高。
•	方圆	平地	D	A	Ð	A	D	3	从任何方向遭受攻击都不会发生不利
									的情况的最佳防御阵形,用发着车可
									以将该阵的弓攻击力加至最高。
	轉獎	平地	C	В	Α	0	C	2	可以实行"一齐攻击"。让被攻击部队
									所邻的所有我方部队一起对其发动攻击。
A	雁行	平地	D	В	A	A	θ	3	非常好用的提护型阵形。
-	长蛇	中母	C	C	D	Ð	\$	2	"简袖馆"可以增加该阵型的防御力。
R	衡轭	山岳	D	В	В	В	D	2	侧面被攻击也不会受到大的伤害。
•	排矢	中學	A	D	D	0	A	2	可以实行"突击",战车能提高液阵形
									的防御力。
J	钩行	교종	۵	В	8	A	В	2	跨低士兵的负伤率和死亡率、连暂可
									以增加这种阵形的攻击力。
	水阵	水上	8	₿	C	8	A	2	惟一的水上降形、陆上非常纲、但水
									战非常强。楼船可以令该阵形的攻击
									防御、弓防御都提升。

另外, 在游戏中, 当部队陷入沼泽或中了混乱计策后, 会成为各方面能力都最低且行动不能的无阵状态。

大多阵形的侧面、背面受到的伤害都比较大。 因此移动完毕后要注意阵首的方向,比如弱点在后面的衡轭阵,如果背对着任何部队都不能进入的高山,几乎就没有弱点了。



▲游戏中可以随时造餐阵形的解说。

武将的特殊能力必须要掌握对应的技能才能发动,分为自有能力、使用能力和计略,自有能力为无须发动直接有效的技能。使用能力则是在战斗中发动后才有效果的技能,大多使用后会耗费体力,计略则是武将的火计、水计等的计谋,游戏中共有18个计略。

强行 大大缩短到达战场的时间。

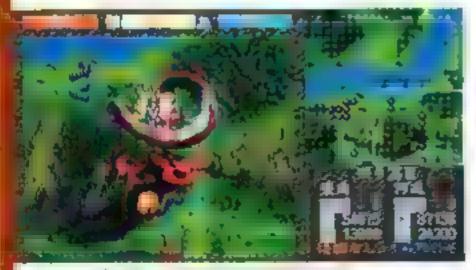
武将的特殊能力

- 应射 受到弓箭、火矢的攻击后会用弓箭进行反击。
- 远矢 射箭距离比原来增加1格。可以和雁行、方图阵的效果叠加成4格。
- 騎射 移动后可以直接用弓箭、火矢对范围内的敌人进行射击。
- 反计 有一定几準将敌方施以的混乱、火计、同讨的效果反旋给敌方、
- 沉着 不易受到混乱、同讨、幻术、妖术和伏兵的影响。
- 水神 敌将水计攻击无效、在雨天、暴雨的天气会提升防御力。
- 藤甲 防御力高,敌方的弓箭攻击无效 水上移动力上升,但被火矢 火计命中的几率为100% 且受到伤害加倍。
- 无双 被敌包围时不会受到影响,且能降低敌方"一齐攻击"的伤害。

技能	消耗体力	技能介绍
乱射	50	对射程范围内的部队不分敌我地进行射击 具有火头能力的话,在晴天和俯天还有一定几率令
		被射部队者火。
奋讯	30	对周围全部部队进行攻击。最多以一抗四、
速攻	25	大大加强该部队的移动范围

4.4 1-	Ann of the	Mary Art A	4. 4	44.00
	AL 15	- NO. 8 & 4	W 77	arr sal
4 PES	名称	消耗	ゆりょ	71.7

计略 4 称	消耗体力	双果
火计		有一定几率让施行的相邻。据著火、成功的话让火中的敌方部队会减少兵效。以后大火还会燃烧到其
		他地方 对空地和藤甲部队100%有效、著火地点任何部队不能进入 因此部队一旦被图入火海统非
		常危险。下雨天火会灭掉。
水计	50	令有效范围内的水上敌方部队减少兵敌,但对具有水神能力的武将部队无效。
消火	-	扑天本部队和周围凶格的火
收拾	_	解除邻近我方全部部队的混乱状态。但对陷入沼泽里无阵状态的部队无效、
混乱		有一定几率令相邻 格的敌部队行动不能并进入无阵状态 同时降低敌方士气
同讨		对自己相邻一格的部队施计 成功的话会令中计部队与相邻的另 敌部队进行战斗 互攻的两支敌部队
		兵数、士气都会下降
鼓舞	25	给本部队和相邻已方部队提升上气。
被制	60	给我方全部部队提升士气,
治愈	35	给相邻的全部被方部队治愈伤兵、回复士兵数,
雨乞	20	求雨 成功的话关气变为雨天。用来浇灭大火和防止火计。
天变	30	在晴天、聊天、雨天,暴雨中选择一种天气。
伏兵	30	向相邻的森林地带的敌兵施行 成功的话数多数会减少并省 定几率进入混乱状态
落石	30	守城部队向相邻一支敌部队施行、较多地减少敌部队的兵姓
土砂	50	向范围内山岳地形上的全部数不发动攻击 对适应山岳阵形的敌部队伤害减率
占卜	50	结果未知的计略 比如可能发生关气变化 令敌武将退兵 织碱武棉的马命 武将的马命增加或减少
		临时提升战时武将的能力。增减己方士气等等
化,术	50	有美国复我方金部部队的兵败,增加全部部队的士气等神一样的效果。
幻术	60	减少范围内所有敌方部队的兵数 并有一定几季令这些部队进入混乱状态
妖术	30	减少益温内所有致力部队较多的兵物 同时舒低文些部队的土气和训练增



▲跋力极大的妖术发动时的魄力动画

战争中的战术直用:

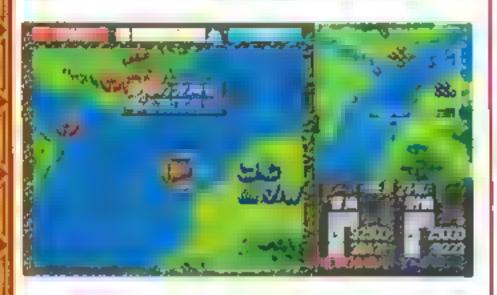
虽然本作的战斗画面看起来像圆为原始,但实际战斗中的战术应用上,本作比以往作品更加增强了防守方和进攻方的战术差别。不过单挑感觉不像 GBA 版的那样激烈震亮了。

侵略战

本作重点加强了减池的防御复,在平常的 开发建设中,城边的防御度已经被列为内政之 一,战斗时,据在城池上的部队还会每回合回复剩余兵数一倍的兵力,加上复杂的地形、阵形,使得战场状况风云多变,除非是兵力相差极其悬殊,否则一昧地硬拼很难胜利。君主被撬、我方部队被全灭或战斗超过30天,都会被宣告失败,反之,一个用内擒住敌方君主或占领敌方全部城池就算胜利。

首先说君主。由于防守的需要,玩家大都 给君主配有极多的兵力,而且不少君主本身就 是将才,像孙坚、曹操。初期兵少将寡,君主 般都要波挂上阵且冲锋在前,然而 日被腐, 整场战斗就告失败,不过游戏中取消了主将的 设定,因此君主不出征的话,我方就不用勿意 去阿护某支部队。

另外,本作为攻击方加入了兵粮库的设定, 兵粮库一旦被占领,就会因为兵粮被夺导致全体部队士气降到最低,每回合都有 半的士兵逃跑,因此除非占有绝对优势,不然的话还是派一支军队守着粮库为上。 只要交战双方都不是只有 城的小国,那么从其他城市甚至盟国渴来援军就是每战必有的,但盟军到来需要一段时间,能够赶在敌方援军到来前速战速决自然是最理想的。因此,在前进时,部队列为高机动性的阵形,行至敌军的近后立刻变为高攻击阵形,如果还有一个散发动"一齐攻击"的跨翼阵就更好了;如果下有会求雨或天变的武将,最好也带着,防止敌军放火来拖延时间 这只是理想状态下的战斗,事实战斗中手下未必有掌握如此齐全的阵形和技能的武将,尽量挑出最好的吧。效



果、适应地形什么的前面都已列出,这里不再 赞述了。

有时敌国会有及有其者把守的城市,这种 原因大多是该城市武将和被制出打仗遭免全灭 或该城被燎最敌方也了撤出去,攻击的话无论 带兵多り,都会直接占领。

如果在战争已经与敌国派去了卧底,那么战斗中我方间震就会在适场上打敌人个措手不及。如果战前成功对敌国某武将成功使用了"作敌",那么战争时对敌武将使用衰返,就能令该武将在战场上倒戈。对战功和动了需要侵略城市的住民使用煽动指令,还会使城市中住民发动暴乱,来降低守城敌军的兵数;另外注意,如果被攻击方的住民忠诚变非常高、那么占领敌方城池的部队还会遭到住民的反抗气减少兵数。

防卫战

一般来说, 敌国激来侵略, 在数量上都是 占有绝对优势的, 而我方就要考虑如何拖垮兵 力强大的对方。

首先要留意敌军兵粮库的位置,只要离得 近且兵粮库附近的部队稀入,那么我方完全可 以留一支少而弱的部队守住一个城边,放弃其 他城池,尽全力去占领敌军的兵粮库, 是成 功,我方部队就可以围绕着最后的城池打防御战并尽多地在城池四周放火以阻挡敌军前进。这时工气归零的敌军每回合都会减少一半兵力。除了先期的敌部队还能和我方守卫部队有得一排,后来的援军大都没等赶到我方城池前就已溃不成军了,最后为了多俘虏敌将,我方的守军往往需要主动进攻。这在先期是削弱强大邻国战力和增加己方武将的最佳手段。

有时兵粮库虽有重兵把守,但有时会有敌 国君主的部队以锥形阵身先士卒地杀过来 这就是电脑留绝玩家的机会了,什么也别管, 把全部兵力都围在敌君主部队的周围吧,突击、 放火、一齐攻击等能用的都用上,擒住了敌国 君主,就赢得了整场胜利。马修就是在游戏初 期用这种方法连续两个月抵得住了何进的进攻, 先擒到了何进,斩了何进而又捉了曹操 当 然锋斩不误。

当敌国兵粮库看。手兵把守、敌万君主又不在、而且敌我军队势力差贵很大时,就死守吧。 全部强队改为防护阵形,四处放火阻止敌军前 进以绝延时间等纬接军至来——如果等不至接 军来就赶快撤载,留行与击在,不如发集岭,决 个仇先记着,自后再报。

当然, 前面说的是 3 万对 为这样的差距, 如果我先只有5千名。有敌军行2万的兵力。那 这场战争完全没有肩膊, 血接敬志吧。撤退时 在提示是香烧城时选"决定",就会把我军搬走 的城市烧掉。烧城间、该城里然被敌所占、但 城中計兵为 0. 而 且城市各方主数值都降至, 政 低。对于这样穷凶极恶的行为,敌国一般社会 放弃继续攻击, 任 这座城空着, 顶多派。两个 官呈束變變治理 如果未想和良样强大的敌 国硬砂面把主要兵 力用在其他战场,把就是放 套继续骚扰这座城, 因为治理差不名了私国又 会在该城派驻重兵来攻打你。趁那地方没有兵 力討先抢过来、派一个没什么用的武将带小股 军队用作时刻镇压住民暴乱,也不用往这座城 上花钱治理, 等秒人杀来时继续烧城北跑, 然 后善杀司来 这么做确实非常恶劣,但不以 烧城方式来与敌国僵持, 敌国就会不依不饶地 继续取打,而我方也只能分散其他战场的兵力。

单挑

除了军队作战,相邻敌对部队间的武将还 会提出单挑,大多数情况下敌将都不会答应。





除非是有名的武将,而敌将找你单挑时,基本都是武力不相上下,但对方极在状态,结果也基本上是把你的武将挑下马。不过武将单挑赢了后会在不少方面得到提升。





▲选择君主查看他的能力吧。

《三国志 V》除了增加了阵形,还增加了君主名声这一设定,那颗心形图标对应的槽就是武将的名声,具体数值可以通过按△键淘出的查看菜单在"君主"中查看到。

君主的名声直接关系到办事效率, 名声槽

上的命令数即为行动次数。名声为 0~300 时, 行动次数为 3次;300以后名声每增加100就多 1次行动点数,到了1000时每月就有10个行动 点数了

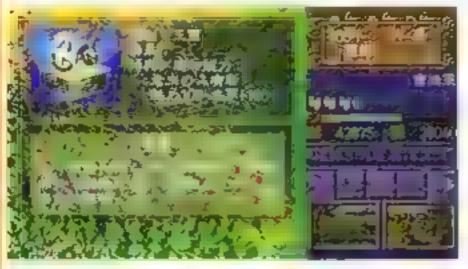
为了增加行动点数以提高效率,君主就多行仁义吧。虽然有时不得已要做些丧良心的事,但还是尽量向着仁义之君去努力、哪怕你选的是董卓之流。

以下10件事情都会对君主的名声产生影响,大家注意。

- 1. 每年完成目标。名声会大大提升。
- 2.得到玉玺、名声会加100。
- 3. 君主亲自巡查By. 住民主动参军或献宝 会增加名声。
- 4. 灾害发生后马上派人巡查,满足了住民的要求,名声和住民忠诚度都会上升。
- 5. 抓到战俘后、招降成功就会增加名声, 杀了会降名声,放了则名声不变。
- 6. 攻打别国打了败仗,名声会降,敌国打来时,不战而逃名声会降,烧城的话连敌国君主的名声也跟着一起降。
- 7 以武力胁迫弱国臣服,成功后虽然不损 兵将,但名声会降。
- 8. 把他国进见的来使扣押并杀死、会使君主名声下降。
 - 9.城市住民发生 聚乱, 君主名声下降。
- 10.对住民进行征兵和掠夺会令君主名声及住民的忠诚度大大降低。

可见,做好事还是有好报的——但有时也不能太在意名声,比如史实模式下死不屈降的 武将,放走了就是祸害,怎可不杀?大兵压境 我方又没钱,不征兵岂不坐等待毙?不过像杀 来使、胁迫他国屈服这些事情还是可以避免的, 不就一个小国嘛,灭了算了。

增加名声的主要手段是完成目标,每年初, 参谋会给玩家提议从内政、人事等方面选一个 目标来完成,注意选择,有的担当官提出的目 标根本就是腐儒空谈,比如提议说曹操手下的 夏侯惇是员猛将,可以挖来,其实就是灭了人 家的国杀了曹操,夏侯惇也不会降,或者告诉 玩家把神仙纳入帐下共事……最力而行吧。



▲将君主名第一气提升100的玉玺。

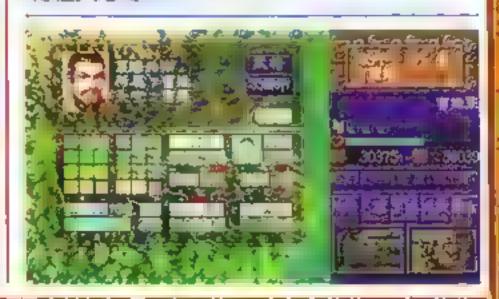


神仙是《三国志 V》中新出现的特殊武将,以前作为NPC出现的华佗、南华老仙、许子将、 左慈、司马徽等高人在本作中便作为神仙出现, 他们大都会幻术、妖术这样端道的计略并带有 相关的宝物。其中(适甲天书)可以令持有的 武将习得幻术、(太平要术)令武将学会学会妖术、(太平清领道)能让武将学会仙术,这一样 宝物都在神仙身上。

神侃可以通过登用来为自己服务,有时他 们还会主动找上门来,但过了不久他们就会留 下一句客气话然后走人,他们离开和忠诚度无 关, 走了后他不会带走配给他的兵卒, 但会带 走他的宝物,于是本国也就又失去了这样霸道 的计略。他们在本方帐下做色时,他们的宝物 是不能没收的,因此想把那些苔弄到手,还是 需要一些手段的——在战争中抓住他们、杀了 即可: 如果在自己帐下, 就让他们带极少兵力 去攻打董卓之流的暴君, 打败仗被抓后, 他们 是不会降的, 董卓之流就会将之杀害(曹操、刘 备这样的君主可能会放了他们),将宝物归为己 有后, 再把装备这些宝物的敌将抓来杀掉即可 得到。因为长期拥有霸道的计略对称霸天下非 常有利,所以为了宝物、神仙就该杀——此其 一也。

其二,每年开始的任务选择,都有那么一些庸人提议把神仙纳入帐下,前面说了,神仙不会在任何一个君主那呆多久的,好好的一个目标就这么被庸人和神仙给浪费了,庸人留着可以做事,神仙就杀了算了。

- 1.用S/L大法时,可以通过机能→ロード-选取相应记录的次序来直接完成。比"终了"第二选项方便得多。
- 2.当自己势力大并和其他势力抗衡时, 敌国会不断派人来本国内造谣、挖人, 十分讨厌, 后登用的武将即使忠诚度达到了95以上有时也会被别国挖走, 除非忠诚度达到100。除了提高住民和武将的忠诚度外, 也要注意随时记录, 因为再重新读取记录时, 这些恼人的事件就可能不会发生。
- 3.注意商人的物品,有时商人会来出售宝物。
- 4. 假想模式下,汉献帝会每年春天会举行一次比武大会。各国的武将都可以参加,第一名会得到大量钱财,同时武将勇名上升。第一名则少得多。
- 5.每年1、4、7、10月会有收入入帐, 收入的多少和内政治理程度、商业开发程度及住民忠诚度有关,住民忠诚度低会令收入大打折扣。
- 6.NPC操作的参战盟军以守护粮仓为第一目标,而实际上玩家大都已经布置完毕保证了粮库的万无一失,不过为了让兵力强大的盟军杀到前线,还是让一个兵数少的部队去看守粮仓吧。
- 7.君主持有玉玺目即将统一时,次年一月 军师会建议你登基做皇帝。同意登基后,所有 的武将忠诚宽和民众的忠程度都会加到100, 拒绝的话,他明年还会再继续提。
- 9.游戏中可以触发不少历史事件。如张角 死亡、群雄结成反董卓联盟、 左慈戏曹操等, 不过事件发生时会读盘, 碟舱里哗啦哗啦地响 得让人心疼。



文 LIKY



进入游戏后,可以从3个存档中选择一个开始游戏,游戏采用自动存档,以后选择记录时,可以看到存档信息,第一行显示的是存档时的真实时间,第一行显示的是游戏时间。

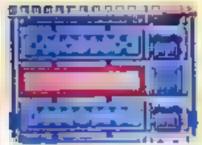
主游戏模式(メイッケーム)

游戏主要模式。要顺序挑战 个个的舞台、游戏(s,)8个 大舞台、除了脚后一个舞台只 有一个小关外、其他的7个舞台



每个舞台都有3个小关卡。只看完成了点点的舞台,后面的舞台才会出玩。

微型でゆ(メダルチェンジャー)



在游戏中获得的藏章,可以在这里交换意 與、开启距藏模式 获 得隐藏角色等等, 作为初次登陆NDS平台的《卡比》系列"最新作、这款《独模》卡比》在操作上发生了革命性的变化。将戏完全摒弃了按键操作、玩家只能利用 驗控笔、通过在融模屏上的点点画画来完成所有操作 所以对于很多人来说、上手需要相当的时间 不过、只要现进去后 你会发现将政相当有趣 本作在某种意义上来说具有相当重大的意义、因为这是一款有着传统横版卷轴动作游戏要素、确义完全範离于传统操作的动作游戏。在游戏中你会感受到从未有过的乐趣

INDS

- ◆Nintenda ◆ A LT ◆ UUN 年 3 时 24 付 ◆ E 成
- ◆ 人◆自带之纪功能◆48001 元 含税
- ◆対き入り来ば

彩虹挑战模式(レインボーライアル)

挑战分为两种, 和人。广东北 战,即在尽量短的时间内通过关 卡,另一种是彩虹挑战,即消耗尽 事力的彩虹通过关卡。根据或缺可 获得战争的奖制。挑战的关末就是 正常关卡的变种。



必的 静地模式(サブケーム)



在主游戏模式中; 过的30SS或会成果怎次个冰 你游戏模式下低玩家挑 栊, 具有 和, 分别。绘

题。 轨道车差退和单珠台。每个游戏和分为多个等级、推战的分数起气,和合动越气,即合对 系至截章的获得。

W (

Coffee Classes

设定(セットアップ)

设定包括3顶:

- 1.设定彩虹样式(普通、黑白、水珠、热带)
- 2 设置声音模式(立体声、单声道、目机、环绕)
- 3、寻找PCTOCHAT的聊天对象。

训练模式(トレーニング)

电脑会一步步教会玩家基本操作,慢慢上手。

消除存档(ファイル消去)

删除存档资料,一定要慎重哦。

音乐欣赏模式(サウンドテスト)

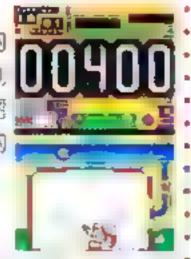
在这里可以听游戏中的音乐和音效。



◆ 设定彩虹要先用◆ 公定彩虹要先用

游戏附贈了 根红色驗控 笔, 与NDS主机 附带的那根相 比. 除了颜色不

按照一定顺序将画面上的 那些点连出来的都是些有效的图 案。在最后还要快速点主发光的 按钮肖灭追赶而来的敌人。



下移动使可控制卡比车的 要尽量多地吃到食 这样便可获得加速(同时



得超级加速)。前进中要躲避障碍和敌人 也可以用触控笔打掉他们。赛道分为4个阶段。

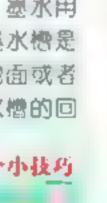
★小技巧

轨道车竞速游戏中,开始倒数完3秒,当卡 比例处于起点线(START)时, 立刻用触控笔点 卡比的车会加速冲过起点线,一开 始便能甩开德德德大于。



版面內學来弹去. - 个版面,每前进一个版面可 会有60SS战。根据用时和得 **种的分数获得。平价。**

游戏中最重要的操作方式就是画彩虹,卡 比能够在这些彩虹上移动,游戏的进行方式 就是3号卡比在彩虹上前进, 让它避开各种 障碍, 安全地过关。不过彩虹并不能无限制 晒,每画一条彩虹都会消耗墨水槽 完了当然就画不出东西了。当然. 会慢慢回复的,而且,当卡比处于地面或者 平台上(也就是不处于空中时), 墨水槽的回 复速度是很快的。







▲在卡比前方画 虹、卡比碳到后会转头、



▲在弹射器的上 虹,可使卡比改变弹射方向。

2.煮出卡比

除了画彩虹,玩家还可以用触控笔直接点 击卡比的身体。这样卡比就用朝前方冲刺,冲 刺中撞上敌人就可以₹掉他们。注意冲刺的距



岛有限,如果冲刺完毕后碰到敌人就会受伤。

8.点击敌人

用触控笔点击敌人,敌人就会被打成麻痹 状态,此时的它们毫无反抗能力,卡比轻轻一 碰,它们就会被干掉。

4.点击机关

关卡中有各种机关, 也可以用触控笔采点 击,比如点击炸弹便可引爆它,点击带五角星 的循块可以打碎它。

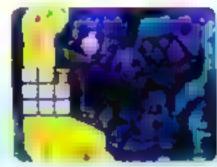
外彈



木桩



直接用触控笔点击或 者使用卡比的变身能力政击 都可以占腰它,爆炸后会炸 夫邻近的一系列户户 传诀、 OTU开启新的道路等。



普通的攻击无法破坏 它。只有当卡比变身为石 头后才能破坏,破坏后周 围的白色砖块也会随之碎

超级大炮

让卡比钻进大炮中。 然后用触控笔点击大炮, 卡比就变成炮弹被射出, 可以射穿砖块。



医侧的皮肤器

这种旋转棒中央有个 紫色按钮,用触控笔点击 一下可让棒子停止转动, 再点一下则会恢复转动。



激光

这种发射激光的 机关可以画出彩虹来 来抵挡。



气泡

这种透明的气泡会将 卡比包入其中不断上升, 用触控笔点击一下气泡便 会破裂。



在这种区域中, 玩家 无法画出彩虹、只能点击 卡比身体冲刺,当然也可 以点击敌人使它们麻痹。



风扇

点击风扇下方的按 钮, 风扇就会转快, 卡比 就会被吹得升高,不过此 时想要脱出风力范围必须 利用彩虹引导才行。



油灯



在某些完全黑暗的舞 **赡**明,用触控笔点击油灯 或者让卡比身体碰到它都 可以让它点亮,不过一段

这种黄色的砖能将 卡比反弹、注意不要弹 到敌人身上,可以利用 彩虹挡住卡比来改变弹 出去的方向。

短弹段





这种砖块上面会有不 同的图案。必须用相应的 [变身能力才能破坏。



活动挡板

这种活动挡板分为 红、黄、蓝三种颜色。挡一 板的下方会有3个按钮, 只有将3个按钮点成相同 的颜色, 挡板才会开启。



起重机

起重机的钢抓会抓起 卡比进行运送、玩家只用 点击中央的按钮它就会松 开钢抓放下卡比。



沼泽平台

跳上这种绿色平台后 卡比就会陷在中间不能动, 只要再点击一下卡比,卡比 就会朝前跳出来。



在初期舞台出现,卡比遇到云彩会陷在中间不能动,此时点击云彩, 云彩便会消失。





复制敌人能力是卡比的一项绝活,本作中 卡比可以复制的能力共有11种。在以往的作品 中,卡比复制敌人能力必须先将敌人吞下,然 后按"下"才行,本作中则简化了不少,只要卡 比在普通状态下将敌人干掉就会获得这个敌人 的能力。比如你可以点击卡比,利用它的"体当 冲刺"干掉敌人,或者先用触控笔点击敌人,然 后让卡比碰一下来干掉他,这样都可以成功获

得敌人的能力。不过,如果你没有干掉敌人而是被它伤害到,那么这个敌人会消失,从而不到它的能力了。(当然,消失的敌人还会再出现,只要走远一点然后再走回来便可)另外,如果卡比已经获得了某个敌人的能力,此时即使再干掉有能力的敌人也不会获得新的能力。如要获得新能力,必须先解除已有的能力(用触控笔点击下屏左下角的能力名称)。

激光

获得这个能力后,点击 卡比的身体,它便会以旋转 的方式发射激光,可以破坏 砖块和打击敌人。发射时,



卡比是处于静止状态,而且可以停留在空中, 所以可以借此在空中慢慢回复墨水槽。

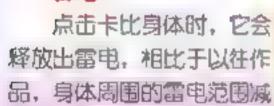
车轮



快速滚动的车轮可以撞 击敌人或撞坏传块,跑起来 可是非常爽的,尤其是结合 彩虹的轨道可在空中划出优

雅的轨迹,不过不要漏过了中途的道具哦。

雷电





小,不过走上方的柱状雷电却比较强,对于头顶上的敌人、砖块可以一扫而空。

石头



变身为石头的卡比是全身无敌的,任何敌人碰上都会被干掉。而且石头可以砸 开特殊的草垛型机关。由于

重量大,石头行动起来比较缓慢,但是在水中 关卡,变身为石头却会方便不少,因为普通形 态在水中会自动上浮,而石头形态不会。

火焰

获得这个能力后,卡比 能够化身为火焰进行横向冲 刺,此时全身无敌。不仅可为 以贯穿一条直线上的多个敌



人、甚至可以穿过那种砸下来的石头像。

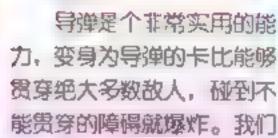
气球



当玩家点击卡比身体时,它就会膨胀,一共有3个阶段,膨胀后的卡比并不会自动上升,反而会慢慢下落,此时要在下落的地方便

彩虹来反弹它,而且要控制好彩虹的角度才能让它弹到你希望的方向。说实话,这个能力比较难控制,不推荐使用。

导弹





可以商彩虹来引导导弹的飞行路线。由于可以自由在空中飞,所以可以方便地寻找关卡中的特殊道具。

大爆炸



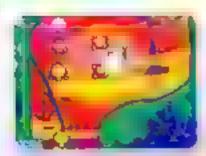
会这个能力的敌人在游 戏中出现的次数相当少,而 且就算复制了这个能力每次 也只能使用一次,所以实用

度不高,尽管威力强大,能够一次干掉全屏幕 的敌人。



冰冻

被冷气包围的卡比能够将接触到的敌人都冻成冰块,而且能够在彩虹上充畅地滑动、另外,落下的冰锥对此射的卡比也已经构不成伤害了。



旋风

化身为龙卷风的卡比能 够消灭接触到的敌人,不断 用触控笔点击卡比、卡比会 转得越来越高。2 2关的一

个徽章必须利用此能力才能得到。



获得针刺能力后,点击 一下卡比它会变为刺猬一 样,尖刺不仅可以干掉敌 人,还能插进墙壁让卡比

"粘"在墙上,可趁此机会回复墨水槽。



स्केत्रकारण रेग

游戏共有8大舞台, 前面的7个舞台, 每个舞台都分为3个小关卡, 而最后一个舞台要与最终BOSS对决, 所以只有一个小关卡。每个舞台中的3个小关卡可以自由选择挑战顺序, 完成的小关卡会打上"CLEAR"标志, 3个小关卡全部"CLEAR"之后下一个舞台才会出现。每完成一个小关卡可以玩一次"DASH & JUMP"的迷你游戏, 而每完成一个大舞台要进行一次BOSS战, 玩家可以自居从3个BOSS对

决游戏中选择一个进行。在游戏中、每取得100颗五角星便获得一条奖命。

在完成小关卡尼使可以玩一次以个迷你游戏。 先要不断给卡比加速,然后画一个彩虹跳板上卡比 起跳,根据跳过的距离决定奖励。奖励结是五角 星,五角星数量为距离的十分之一(五角星数取十 位整数,个位数舍去。比如跳到642米,则奖励60 颗五角星,跳到1343米,则奖励130颗五角星),跌 远的技巧在于,彩虹殿好分两次画。画的角度一定 要掌握好,而且当卡比处于空中时,也不要忘了连 续点击来加速。目前我用卡比跳击的最好成绩是 1700多米,而用隐藏角色全层骑士,轻松就能跳到 3300米(3300米是最大距离,那里竖着一面墙)。





TO THE CAPTURE

除了卡比外,本游戏可使用的角色还不少呢,加起来共有4名。下面来说说怎样获得。



只要用卡比特易欢像机一次需便可获得这名隐藏角色,它的重量很轻、弹得比卡比高。 HP为4。

(1) 植物毒犬狐

获得ワドルディ之后, 用20枚徽章可接得 它的出现。德德德大王体型巨大, 速度慢, 在 水中会下沉。攻击方式为旋转锤子, トピ为7。

获得德德德大王 后,用25权徽章可换 得它的出现。金属骑 士速度非常快、移动 的惯性大、虽然变为



球状,但仍然看得出攻击敌人时采用的是剑

斩,可惜HP只有3格。

fr. 可指PP只有3倍。

用以上3名底藏角色全部爆机一次后,这名隐藏角色就会完成,它最大的特点是具备激光的能力, HP为5。如果觉



得上述的获得方法比较赚项,还有一个简单得到它的方法。就是将GBA版《星之卡比 梦之泉 DX)或者(星之卡比 镜之大迷宫)的卡带插入NDS,然后运行(触摸!卡比)的游戏,便会轻松获得这名隐藏角色,不过,你还是得将(触摸!卡比)至少先爆机一次才行。

BEDVECKALITA

当完成了前面的7个舞台后,在第8舞台便会迎来最终BOSS战,卡比要面对拿着魔法画笔给世界制造混乱的魔女德鲁西亚。



魔女身上带有防护盾,莽撞地对她"体当冲刺"只会让卡比自己受伤,她当然也不会惧怕玩家触控笔的点击了。首先必须熟悉她的攻击方式。面对魔女最普通的下压撞击,灵活地移动应该不难躲开(实在不行就画彩虹往空中跑),当魔女拿出画笔画画、召唤敌人时,应该第一时间用触控笔将敌人打麻痹,然后卡比可轻松干掉它们,比较麻烦的是魔女召唤出的不是敌人,而是地上冒出的尖刺,这个时候就要注意观察地面,尖刺冒出的地方会有征兆的。当魔

女发射光球时,反击的机会到了,画一道彩虹 反弹光球让她自食其果,她便顿时麻痹,此时 赶快点击卡比进行"体当冲刺"攻击她吧,如果

动作够快,一次 最多打她3下, 然后她便会校 复,如此反复, 干掉她应该不是 难事了。





魔女的第二形态会变身为巨大的圆球、有5种攻击方式:每次发动攻击前它都会0~~阵、注意做好准备。

BOSS发射出不同形态的眼球,眼球张开的一瞬间可以用触控笔点击它们,这样它们会飞回 BOSS体内,并使BOSS受到伤害,这也是攻击 BOSS的惟一机会。如果没有来得及消灭这些小眼球,它们有的会变为冰块,有的变为火球,有的会发射激光,此时要及时躲避或用彩虹抵挡。



▲这是攻击BOSS的惟 机会,赶快打掉眼睛。

1 ms #2208

BOSS先彈几下,然后有准卡比的位置軍压下来,只要提高警惕,快速移动、躲避应该不难。

BOSS会先瞬移几次,然后停下来,从中央的大口中吐出旋转刀刃,一般让卡比躲在版边就没事。

在中后期出现的攻击方式,BOSS会消失为 云彩,然后天空变红,不断掉下流星,此时要 快速画出彩虹来抵挡。

也是在中后期出现的攻击方式、BOSS会先瞬移几次,然后全身发红冲出版边,紧接着横扫屏幕,此时只要让卡比停留在回面最上方就安然无事,不过动作要快,看到BOSS冲出了版面就要立刻画彩虹让卡比冲到最上方。



当全部5名角色都爆机一次后,游戏的主菜单会出现新的迷你游戏选项,其实这个迷你游戏 就是每一小关完成后都会玩到的跳远比赛。

注: 选用隐藏角色打正常关卡时也必须按照 舞台顺序来挑战,打过了前面的舞台后才能选择 后面的舞台进行挑战。



「文略透解」

(1) の民の手段(学り大きをないか)(生)

本游戏最大的乐趣就是收集**飙**章,要想让游戏的完成度达到100%,你必须收集齐游戏中所有的250枚徽章才行,250枚,汗!这可不是一件简单的事情。我们来看看如何得到。

- 1 游戏的主模式中, 前7个舞台, 每个舞台的每个小关卡都隐藏有3枚徽章, 最后一个舞台的小关卡只有2枚, 总共加起来是65枚(3×3×7+2=65)。
- 2.彩虹挑战模式中、7大舞台共21关卡加上 8个特殊关卡共29个关卡、每个关卡包含6枚徽章,总共加起来是1/4枚徽章(6×29=1/4)。
- 3. 迷你游戏模式(サブゲ ム)中、3个迷你游戏获得A级评价的话各能获得1权徽章、总共是3个。
 - 4. 选用隐藏角色爆机可获得7枚徽章奖励。

- 具体是, ワドルディ爆机后可获得1枚徽章; 徳 徳徳大王爆机后可获得3枚徽章, 金属骑士爆机 后可获得2枚徽章, ワドルドゥ爆机后可获得1 枚。
 - 5. 当所有角色全部爆机后,主菜单画面会出现新的迷你游戏 跳远,这个迷你游戏隐藏着本作的最后一枚徽章,当你已经取得了以上的249枚徽章后,那么在这个迷你游戏的1500米处你会找到第250枚徽章。至此,全部徽章收集完毕。







- 1 初期游戏时,每打过一个舞台后,先不要急着前往下一个舞台,而应该去彩虹挑战模式完成关卡挑战,这样可尽早获得多的徽章,然后去进行徽章交换,优先交换"HP+1"的能力,这对后面的雷险非常有帮助。通过徽章交换而得到的那些不同颜色彩虹,除了好看外,并没有多大用处,徽章有富余的时候再考虑吧。
- ? 主游戏模式中的徽章收集还是有一定难 度的,有些徽章必须具备特定的能力才能获 得,有些徽章藏得还比较隐蔽,比如2 ?关的第 一个徽章,藏在一个隐藏的门中,不仔细观察

很难发现那扇门,不过,这扇隐藏的门在上屏的地图中还是会有显示,虽然不是那么明显,这就要求玩家注意观察才行,游戏的徽章一般都会在上屏地图中表示出来的,大家玩得时候不要只顾看下屏的游戏画面。值得一提的还有超后一关的第二个徽章,必须将那些鬼脸相框全部点掉,徽章才会出现。这也是比较有趣的谜题。这次并没有详细解说每一个关卡中的每一个徽章的具体得到方法,只是希望玩家能够自己研究,这样才有乐趣。如果大家遇到什么难题,不妨去levelup论坛(www.levelup.cn)进行探讨吧。



CANADA SON MAN - MAN A



なつかしの山	3	西水水器模式中心 加州田田子
なつかしの曲で	1 3	音乐欣赏模式中追加怀、目曲子
なつかしの曲3	3	音乐欣赏模式中追加练启曲子
ゼブラの虹	8	追加第日色写虹
ピズの虹	6	追加水珠用 愛紅
トロビカルの虹	B	£ 凯時用式格勒到
ライフアップ	7	卡拉索加1倍加
スペンセルコ ス1	9	除战模式中丰加石头关卡A
スペシャルコ ス2	9	系放模式中启加车和关卡A
スペシャルコース3	9	挑战模式中启加导弹关卡A
スペシャルコ ス4	9	挑战模式中追放气球关卡A
スペシャルコース5	10	挑战模式中追脱石头关卡8
スペシャルコース6	10	挑战模式中追加车轮关卡8
スペシャルコース7	10	挑战模式中追加导弹关卡8
スペシャルコース8	10	挑战模式中追加气球关卡印
ライフアップ	12	卡比增加: 榕匝
ライフアップ	14	卡比增加:格血
デデデポ ル	75	可使用隐藏人物思想思大王"必须埋机一遍局)
メタナイトボ ル	25	可使用隐藏人物金属蜂士(必须获得概需使大王后)
ステージ堂曲	50	可在关卡中使用休旧曲目
		(炒线获得200枚衡章换取以上所有项目后才会出现)



随着PSP价格的 日超合理,越来越多 观望的玩家纷纷出 手的入了 PSP, 而据 来自于游戏店的消 息,好多玩家实机器

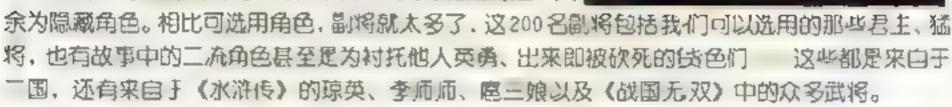


时都会挑选这款《真·三国无双》。 既然有了广大玩家支 持,那笔者也把自己玩的一些有关副将的一些小研究和 大家一起分享。 文 马修



副将有点类似于护卫兵,但作用又远远大于护卫兵,副 将还有潜支援效果、战场特性、战斗技能等其他作用。说 白了,就是Koei这次把副将、道具什么的都整合在一起了。

游戏中可选的武将有42名。其中15人为初期可选。其



这些副将的出现没有什么特定的方法,就是随机的,但像《水浒传》和《战国无双》的角色, 是大多要在通关评价之后才出现的——不过也是随机。评价越高、富将出现得就越多、而评价的 高低与难度有关。

过关所得分数和游戏的难度有一定关系,比如"难"就会给过关分数增加20%,而易见扣去 20%,因此,觉得自己水平可以的话,在开始该关战役前不妨提高一个难度挑战一下一一当然这 个也不能硬着头皮撑, 医为高难度下打败敌将数量少、杀敌数少, 即使加了20%也未必能得高分。 如果哪个地方打得实在辛苦,不妨调低一个难度重打此关,如果将本来自己没有胜算的武将也全 都打败,那么即使扣20%也没什么,看玩家的熟练度而定。值得 提的是,改变难度设置后,只 有将该关重打才可以、即从无双模式中的CONTINUE 接续、直接在"再开"下从中途接续是不会 改变难度的。



副将的能力包括个人能力、所带部队种类、战场 特性、支援效果及战斗技能。除了这些,还有副将们 的出身和使用武器类型。由于战场特性、支援效果和 战斗技能在(掌机王SP)第8辑已有各条的详细介绍, 这里就不赘述了。



个人能力

武将的个人能力包括阶级、体力、攻击、防御和成长5项、阶级算是武将的身份标志、阶级越高水平越强。同时也是所占主将统帅值的数字显示。其余四项则由字母表示。分为SS、S、A、B、C、D、六个等级。



部队种类

就是副将所带的兵种。包括近卫军、藤甲军、等手、正规军等等。 客、等手、正规军等等。 各兵种间的表现有一定 差异。需要注意的是藤 甲军特别怕火。投爆大



队虽然体力少但投炸弹的攻击力相当高。且可以在敌人被炸上天没落地前继续炸。不过这个兵种的攻击不分散我。只要在爆炸范围内。一律炸上天——敌方的投爆于就够头疼了。 我们自己就尽量避免再带上这种都队来添乱子了。 巫女队虽然一步。但在武将被一群敌将围攻时。她们的攻击会冻住围攻主将的敌人。因此。 用处大小很难定论。

战场特性

注意,在地图上一旦发现两个区域间 的连线的颜色为红色(山地)或蓝色(河 川)时,就要注意选择合适的最场特性了。

支援效果

其中补正类是增减武将的各项能力。注意,是增减,有的副将不仅不会增加武将的能力。还会降低武将相应的能力。其中攻击++、体力++等在战斗中非常有用,如果要培养武将。副将,也则忘了在队伍中带上至少一个成长效果和制度,成长是让玩家选用的主将加速或长,修炼则是加速副将们的成长。骑乘类则是让武将输上马、急什么的上场。那些名驹不仅速度快。奔跑起来的冲击也都有一定的杀伤力,绝影还能让武将赖在马上不会被打下来。战斗急最然不那么快,但成力更大,而普通的马。只能在一些崎岖复杂的战场上赶时间用了。如复能在一些崎岖复杂的战场上赶时间用了。如复

战斗技能



战斗技能在作战中按右方 向键才会发动。包括回复类。 补正类、效果类和属性类。回 复类包括回复体力、士气、无双横等,效果类则是让己方速度、防御等增加或让敌方能力降低。属性类则是一定时间内。 我方的全体武将、副将的攻击都带有属性效果。另外,像"火 矢"。"火计"这样的技能在两天是无法发动的。就身虽然可以给主将补大量HP,但副将自己也会只剩一丝体力而命悬一线。因此不到万不得已尽量别用。而诸如心眼。突击这些有时间限制的技能发动时,如果发动的副将被打倒(不用被打死)。源么技能效果也会随之消失。当敌方有副将发动此类技能时。也要尽可能地把发动技能的副将打倒。



以下列出全部 200名副将的资料, 其中"阶级"这一栏和正式游戏中未必相同, 如果武将和所带副将的出身地相同, 那么所带副将的阶级

数就会减1. 比如统帅值剩下17时,还可以带上一个阶级数为18的同乡副将,游戏中显示的阶级即为修正过的数值,各位玩家不必去另算。

					表音	21.	成长	・事队神典	被称特性	支援抗	禁斗技能
呂布	并州	长桶	20	SS	SS	SS	С	稱說	不 屈	武器扩大	炎术奥传
袁绍	予州	刀剑	19	S	A	S	S	智兵大队	兵粮管理	治愈+	火矢 +
曹操	予州	刀剑	19	Α	A	S	SS	亲卫队	徐炼	斩水+	回望 ++
孙坚	雌州	特殊	19	S	S	A	S	亲卫队	兵粮管理	攻击++	心眼+
孙权	扬州	力剑	19	A	S	S	S	泰卫队	兵粮管理	斩术+	回复 ++
孙策	扬州	特殊	19	C	SS	S	SS	亲卫以	兵粮管理	武器扩大	心眼+
米角	資州	特殊	19	SS	С	S	SS	亲卫队	不屈	炎术 ++	炎术與传
車	原州	刀剑	19	SS	SS	S	С	亲卫队	兵粮管理	治療+	突击 ++
孟获	南中	特殊	19	SS	SS	S	С	帝卫队	暗男	武器扩大	
刘备	幽州	刀剑	19	S	A	S	S	亲卫队	兵粮管理	治愈+	回製 ++
明智光秀	倭国	刀劍	18	S	S	В	S	科袋	不屈	雷米+	雷米奥传
照姬	倭国	特殊	18	8	A	S	SS	等兵大队	应急手当	治愈+	火矢 +
9/1 义元	倭国	特殊	18	S	С	SS	S	亲卫队	接收	治療+	
上杉磯信	倭国	刀剑	18	A	SS	A	A	亲卫队	不屈	冰米十	回复 ++
市	倭国	特殊	18	S	S	C	SS	近卫中队	确女		冰水奥传
PI	倭国	特殊	18	A	В	S	SS	近卫中队		富米+	雷米奥传
识由信长	倭国	刀剑	18	SS	A	A	A		应急事当	炎术+	回製 ++
更候謝	予州	特殊	16	A	S	S	A	亲卫队 精锐	修炼	斗气	大場 +
夏侯博	予州	刀剑	18	5	A	S	A		接收	卷术 +	化眼+
关羽	司州	长柄	18	5	SS	В		精锐	接收	武器扩大	心眼+
中	溢州	刀剑	18	5			A	科技	不应	武器扩大	雷术贝传
多 统					SS	C	S	構設	没河	武器扩大	雷术與传
	凉州	长柄	18	A	A	SS	A	精设	兵粮餘建	防御++	回製 ++
午禮	予州	特殊	18	58	SS	8	В	精锐	接收	治愈+	突击 ++
鬼狐	利州	长柄	18	SS	S	S	С	. 独说	接收	体力++	斩术则传
くのいち	倭国	刀剑	18	A	A	SS	A	近卫中队	接收	治愈+	献身+
京英	并州	特殊	18	В	A	S	\$\$	举兵大队	_ 晴女	冰水+	冰结+
月英	別州	长柄	18	8	8	SS	\$\$	近卫中队	修炼	成长++	冰水볯传
黄	荆州	特殊	18	Ð	\$	S	\$	著兵大队	接收	烈术+	火矢 +
忠	州州	刀剑	18	С	S	SS	S	華兵大队	接收	養米+	火矢 +
包三娘	兖州	刀剑	18	8	S	A	SS	亲卫队	不屈	新米+	斩术则传
5.右卫门	倭国	特殊	18	SS	\$	8	A	精锐	不屈	防御++	雪水奥传
经贸孙市	倭国	特殊	18	A	SS	S	B	精锐	山地先导	治愈+	大喝 +
奖文	兖州	刀剑	18	S	A	8	S\$	藤甲兵	修炼	成长++	炎水奥传
(田幸村	倭国	长柄	18	A	S	S	Α	棘锐	应急手当	斗气	炎术奥传
可导統	司州	特殊	18	S	В	SS	Α	精锐	修炼	成长++	毒术奥传
月寨	扬州	刀釗	18	SS	В	S	A	精锐	渡河	攻击++	斩术奥传
月輸	扬州	刀剑	18	С	A	SS	SS	精锐	修炼	成长++	火计
兄融	南中	刀剑	18	5	SS	С	S	精锐	应急手当	体力++	大喝+
小乔	扬州	特殊	IB	В	A	S	SS	近卫中队	应急手当	治愈+	回复++
省葛亮	徐州	特殊	18	S	С	SS	s	科锐	修炼	治愈+	回复 ++
A 純 種	進州	特殊	18	S	С	\$	SS	近卫中队	应急手当	成长 ++	冰术奥传
元	司州	长柄	18	SS	A	\$	В	精锐	接收	防御十十	+ 保瀬
P4_	予州	刀劍	18	s	S	S	В	精锐	接收	治療+	突击++
心尚香	扬州	刀剑	18	Α	A	\$	S	近卫中队	应急手当	烈术+	
史慈	資州	特殊	18	S	S	8	S	精锐			回复 ++
出信玄	倭国	特殊	18	C	S	SS	A	亲卫队	接收	体力++	大喝+
大乔	扬州	特殊	18	В	A	S	SS		速河	炎术+	炎术奥传
P达政宗	後国	特殊	18	SS	s	В		近卫中队	应急手当	治療+	回量 ++
ACT (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	(大)	7777本	10	D-G	3		A	亲卫队	应急手当	斗气	冰术炮传

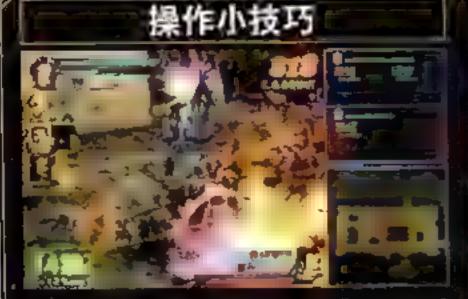
一研究中心

右掌 ——	44		16.5	48-hr	ulrais.	miran.	- mb-444	- 神秘 神学	被将特性 ****	支援抗	一 競斗技能 一
张郃	政外	刀鉗	16	S	A	5	A	特锐	接收	治愈+	心眼+
紹蝉	共州	特殊	18	В	A	S	SS	近卫中队	应急手当	治愈+	回复 ++
张飞	幽州	长梅	18	SS	SS	C	A	精锐	接收	화气	大喝÷
		长楠	18	8	S	SS	A	精锐	接收	体力 ++	大喝+
张辽	井州		18	58	S	C	S	精锐	接收	攻击++	献身+
典韦	兖州	刀剑	18	B	A	S	SS	近卫中队	兵粮管理	斗气	烈术奥传
浓姬	倭国	特殊				SS					والمستحدد المناف المناف المناف المناف
羽柴秀吉	倭国	长柄	18	A	8		S	精锐	修炼	成长++	火计
服部半藏	倭匪	刀剑	18	5	A	A		精锐	不屈	烈术+	和术规传
马超	司州	长柄	18	В	55	A	\$	精锐	山地先导_	雷米+	大喝十
庞统	刑例	特殊	18	S	C	SS	S	精锐	修炼	成长++	冰水奥传
本多忠胜	倭国	长柄	18	S	SS	\$	C	機锐	不屈	武器扩大	大喝+
前田庆次	倭国	长柄	18	S	SS	A	<u>A</u>	精锐	接收	武器扩大	突击 ++
森兰丸	倭国	力剑	18	S	S	S	В	精锐	兵粮管理	冰术+	献身+
陆进	扬州	刀剑	18	\$	В	S	S	精锐	渡河	防御++	火计
李师师	予州	特殊	18	A	В	S	SS	弓兵中队	应急手当	冶愈+	回复 ++
呂家	予州	长柄	18	C	Α	SS	SS	精锐	兵粮管理	治療+	回复 ++
贾堺	凉州	刀剑	15	5	¢	SS	В	正规兵	应急手当	驹泵	看术奥传
荀蠣	予州	刀劍	14	В	D	S	SS	正規兵	修炼	當术	回复 ++
苟攸	予州	刀剑	14	A	C	S	S	正規兵	兵粮管理	冰水	冰结+
徐连	予州	刀剑	13	В	В	S	S	弓兵大队		炎术	久矢+
丘文	集州	力釗	13	5	SS	¢	C	正规兵	_	武器扩大	心眼士
庭德	予州	特殊	13	A	S	В	A	正规兵		武器扩大	放斯 ++
無常	徐州	力到	13	В	В	\$	\$	正规兵	修炼		向隻 ++
皇甫嵩	凉州	特殊	12	S	B	Α	A	正規兵	畸 男	聯業	股親 ++
徐盛	徐州	特殊	12	A	Α	Α	Α	正规兵	线线	体力-	大明
曹丕	予州	力削	12	A	8	A	S	正规兵		攻击+	反计++
张宝	紫州	力剑	12	Α	В	Α	S	巫女队		者术	回复 +
程等	幽州	特殊	12	A	A	Α	A	正规兵	-	西水	回复 +
邓艾	期州	力釗	12	В	S	A	A	正规兵	-	斩术	突击+
满蹇	司州	刀劍	12	Ś	В	A	A	正规夫	兵粮份理	_	冰馆
郭嘉	予州	刀剑	11	A	D	S	Α	正规兵	应急手当	-	回复 ++
混俟	予州	长柄	11	A	A	A	В	正规兵	麻男	_	大叫
乐进	宠州	长柄	1)	S	A	В	В	正规兵	接收	爪黄飞电	会战+
产加	益州	特殊	11	A	A	B	A	正规兵	山地先导	-	小眼 +
公孙瓒	曲州	力剑	11	A	A	В	A	正规兵		斗气	-CSBR
	南中		71	SS	S	D	0	恭申兵	毒忍耐性	防御++	铁壁+
九突骨		特殊	11	A	A	A	8	正规兵	渡河	192100 + +	心眼+
朱祖	扬州	特殊	111	8	S	8	A		渡河	_	大個
務飲	扬州	长柄	-	-		-	S	正规兵			
语慈谨	徐州	刀剣	11	A	C	A	\leftarrow	正规兵	修炼	体力	回复 ++
张梁	政州	刀剑	11	A	A	В	A	巫女队	-	治愈	回复 +
李严	割州	刀剣	11	A	A	A	8	正規兵	1.掛件民	防御+	突击+
王平	益州	特殊	10	A	A	A	В	正规兵	山地先导	CAL M.	鼓舞 ++
残虐	司州	刀剑	10	A	В	A	A	正规兵		總數	神速
华维	凉州	长柄	10	8	S	В	В	正规兵	-	确集	心眼 +
关平	業州	特殊	10	A	A	В	A	正规兵		治愈	奋战+
胡质	扬州	长柄	10	Α	С	A	A	正规兵	渡河	成长+	突击+
钟会	予州	长柄	10	S	C	A	8	正规兵	应急率当		回复 +
审配	冀州	刀剑	10	A	В	A	A	正规兵		冶愈	神速
孙韶	扬州	长柄	10	A	A	В	Α	正規兵	渡河		鼓舞 ++
张承	徐州	长辆	10	Α	В	A	A	正规兵	修炼	体力	鼓舞 ++
田丰	能州	刀到	10	A	C	S	8	正规兵		治愈	突击+
马良	判州	刀剑	10	8	С	Α	\$	正规兵		防御+	回复+
法正	司州	刀剑	10	S	С	A	В	正规兵	应急手当		回复+
李儒	凉州	刀剑	10	A	С	S	B	正规兵	应急手当	骑乘	回复
李典	載州	刀剣	10	Α	A	A	В	正规兵			心眼+
The state of the s											

夏美韩颜周朱朱平 温张张程丁马孟刘袁王夏美高周海徐荣 曹敬张程丁马孟刘袁王夏美高周帝徐曹敬张程丁马孟刘袁王夏美高周帝徐曹敬张章 张明览仓评荥 体共诱袭 净峰化	死子司幽冀扬扬扬矛 真幽监笼扬司司荆子徐子司并冀予子幽子予州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州	长长特刀刀刀特长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀	9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8	A B B A A B B B B B B B B B B B B B B B	A B C C A B C B A A C B	B A B A A B B B B B B B B B B B B B B B	В В В В В В В В В В В В В В В В В В В	正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正	接收一兵粮管理一一酒河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河河	一	*************************************
夏美韩颜周朱朱辛追张张程丁马孟刘袁王夏美高周年徐曹曹张登春 张程丁马孟刘袁王夏美高周年徐曹张登春 张祖明成仓评荥 体供铸 等 净	予司出資扬扬扬予購留益克扬司司利予徐予司并與予予略予	长特刀刀刀特长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀长特刀刀粉长的大大大刀刀长特刀刀粉长的大大大大大刀刀长特刀刀粉长的大大大大刀刀长特刀刀粉长的大大大大	9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8	A B B A A B B B B B B B B B B B B B B B	B A A B C B A A C C	A B B A C B B B B B B B B B B B B B B B	B B B A A A B B B B B B B B B B B B B B	正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正	一 兵粮管理 一 通河 渡河 一 一 山地先 等 接河 不 兵粮管理 一	攻击 +	回复
关 韩颜 周朱朱 辛 追 张 张 程 丁 马 孟 刘 袁 王 复 关 离 高 周 辛 徐 曹 曹 张 董 潘 刘 康 任 伊 荣 休 共 등 美 印 唯 化	司幽冀扬扬扬予嘴幽盗笼扬司司荆予徐予司并冀予予幽予	特刀刀刀特长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀长特刀刀粉粉,有桶侧到桶件到到桶件到到桶件的	9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8	B B B B B B B B B B B B B B B B B B B	A S C B B C C A B C B A A C C C B	B B A A B B B B B B B B B B B B B B B B	B B A A A B B B B B B B B B B B B B B B	正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正	兵粮管理 一 通河 遊河 通河 一 一山地先等 機 減河 不兵粮管理 一	一	鼓舞+
韩颜周朱朱年沮张张程丁马孟刘袁王 医关高高周辛徐曹曹张登章 "你,我看到我王 医关高高周辛徐曹斯张登章 "你,我想要要你这封尚明诚意。"	幽翼扬扬扬矛 此为扬扬扬子 此为扬扬扬子 此为为为为, 此为为为为, 此为为为, 为为为, 为为为, 为为为, 为为为, 为为为, 为为为, 为为为, 为为为, 为为为, 为为, 为为, 为为, 为为, 为为, 为为, 为为, 为,	刀刀刀特长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉粉,有桶桶的倒桶,那到到水桶,桶桶桶桶桶,到到桶子,到到水桶,桶桶桶桶,	9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8	B B B B B B B B B B B B B B B B B B B	A S C B A A B C B A A C C	B C A B B A B B B B B B B B B B B B B B	B B A A B B B B B B B B B B B B B B B B	正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正	一 酒河 酒河 酒河 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	斗危	鼓舞+ 心鼓舞+ 心鼓舞 + 心鼓 類
類周朱朱朱 辛 追 张 张 程 丁 马 孟 刘 表 王 夏 关 离 高 周 辛 徐 曹 曹 张 登 潘 刘 康 化	實 扬扬扬扬子 真 幽 益 笼 扬 司 司 荆 予 徐 予 司 并 真 予 于 幽 予	刀刀特长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀长特刀刀粉粉,有桶桶的倒桶,那到到桶子,到到外桶,桶桶桶桶桶,	9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8	B B A A B A A B A B B A B B B B B B B B	S C B A A A A A A C C	C A B B A C B B B B B B B B B	B A A A B B B B B B B B B B B B B B B B	正正是是接接的人。	一 酒河 酒河 酒河 一 一 山地先 等 接 横河 不 兵 粮 管 理 一	治成十 - 成功 + + + + + + + + + + + + + + + + + +	心眼 + 回级 + 心鼓
周朱朱朱辛 沿 张 程 子	扬扬扬矛背幽监范扬司司荆予徐予司并冀予于幽予	刀特长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀长特刀刀粉粉的外,有人将到到病外的一种,并不是一个人的一个人的一个人的一个人的一个人的一个人的一个人的一个人的一个人的一个人的	9 9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	B A B B B B B B B B B B B B B B B B B B	C B B C C A B C B A A A A A A A C C	A B B A B B B B B B	A A A A B B B A B B B B B B B B B B B B	正规模兵工正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正	道河 道河 造河 一 一 山地先 等 接 横河 不 兵粮管理 一	成长	鼓舞 +
朱朱朱平沿张名中沿张在一个大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大大	扬扬扬子 真路 益 笼 扬 司 削 予 徐 予 司 并 真 予 于 幽 予 于 幽 予 十 典 予 于 幽 予	特长长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀长特刀刀粉条将条件的一种,	9 9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	A B A A B B B B B B B B	8 8 C C A B C A B C B A	8 8 A A B B A C 8 B B B B B	A A A A B B B A B B B B B B B B B B B B	正规接兵工正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正规规模兵兵兵兵兵,以为人,以为人,以为人,以为人,以为人,以为人,以为人,以为人,以为人,以为人	渡河 渡河 一 一 山地先 等 被河 不兵粮管理 一 条 條 条	一	回复+ 心鼓舞+ 激励 # 心致舞+ 心致舞+ 心致 # 心 # 心 # 心 # 心 # 心 # 心 # 心 # 心 # 心 # 心
朱朱宇沮张张程丁马孟刘敦王复关高高周辛徐曹张张建章	扬扬子 ng ab 是 20 多 30 为 3	长长刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀粉粉的剑桶殊剑剑桶殊剑剑外桥外桥桥桥桶桶桶桶	9 9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	A B A A B B B B B B B	8 C C A B C A B C B A	8 A B B B B B B A	A A A B B B B B B B B B B B B B B B B B	正规接兵正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正正规规模兵兵兵正正规规规兵兵兵兵,以为,以为,以为,以为,以为,以为,以为,以为,以为,以为,以为,以为,以为,	遊河 一一一山地先等 接換河 不具格管理 一条線管理	一 成	心酸 + 激励 + 回復 小铁结 + 铁结 + 铁链 便 眼 + 小次 励 + 大火 激
朱辛沮张张程丁马孟刘袁王复关高高周辛徐曹张张程丁马孟刘袁王复关高高周辛徐曹张张建章张张建章张陈洪扬。	扬子嘴的 益 笼 扬 司 前 荆 子 徐 子 司 并 冀 子 子 幽 子 一 幽 子 一 幽 子 一 幽 子 一 幽 子 一 幽 子	长刀刀长特刀刀长特刀刀粉长特长长长刀刀长特刀刀粉长特人长长刀刀粉长精炼桶桶桶桶	9 9 9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	8 8 A A A B B B B B B B	C C A B C B A A A A C C	A A B B A C B B B B B B A	A A B B A A B B B B B B B B B B B B B B	正规模兵工正规模兵工正规模兵兵工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工规模兵兵工工规模兵兵工规模兵兵	渡河 一 一 山地先等 接收 淮河 不兵粮管理 一 条線管理	成长 + 攻击 + 治愈 + 十一	鼓舞+ 激励。 心铁。 放射。 放射。 放射。 放射。 放射。 放射。 放射。 放射。 大火激、 放射。 大火激、 大火激、 大火激、 大火激、 大火激、 大火激、 大火激、 大小流、 大小流、 大小流、 大小流、 大小流、 大小流、 大小流、 大小流
辛職 追機 強機 を を を を を を を を を を を を を	予購留益売 が が が が が が が が が が が が が	刀刀长特刀刀长特刀刀特长特长长长刀刀长特刀刀特长特人长长刀刀特人特殊有所有	9 9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	B A A A B B B B B B B B B B B B B B B B	C A B C B A A A C	A B B B B B A A B B B B B B B B B B B B	A B B A B B B B B B B B B B B B B B B B	正规兵工正规兵工正规投兵工工规规兵工工规规兵工工规规兵工工规规兵工工规规兵工规规兵工规规兵工规规兵	一 一 一 一 一 一 一 一 修 练 一 兵 報 管 理 一	攻击+ 治愈 斗气 体力+ 一 一 一 一 一 大 一 一 大 一 一 大 一 一 大 一 一 大 一 一 本 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五	激励+ 回舰 心铁结 *** *** *** *** *** *** *** *** *** **
沿	收益 整益 整 活 活 活 活 形 十 十 十 十 十 十 十 十 十 十 十 十 十	刀长特刀刀长特刀刀特长特长长长刀刀特殊到到桥梯外间外桥梯梯桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥桥	9 9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	A B A B B B B B B B B B B B B B B B B B	C A B A A A A C	A B B B B B A	A B B A A B B B B B B B B B B B B B B B	正規長正規規長正規規長正規規長正規規長正規規長正規規長正規規長工規模長工規模長工規模長工規模長工規模長工規模長工規模長工規模長工規模長工	一 山地先等 接收 遭河 不屈 兵粮管理 一	治愈 斗气 体力 + 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	回親 心铁號 冰線 一次
张色 张程章 丁马孟刘章 王屋美 斯高 高 高 章 徐 曹 张 张 曹 张 张 曹 张 张 明 成 章 徐 中 徐 中 徐 中 徐 中 徐 中 徐 中 年 年 年 年 年 年 年 年	路益党汤司司則予徐子司并 政治州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州	长特刀刀长特刀刀特长 特长长长刀刀特殊到到病殊到到殊柄蛛柄柄柄柄	9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	8 A A B B B B B B B	A B C B A A C	8 8 8 8 A	8 B B A B B B B B B	正規兵 正規長 正規規兵 正規規兵 正規規兵 正規規兵 正規規兵 正規規兵 正規	一山地先界 接收 禮河 不屈 兵粮管理 一	斗气 体力+ 一 一 一 成长 – 防御+ 一 体力 – 攻击+ 一 赤兔瑞 泊敷	心眼 铁缝 球结 ***********************************
张程章 丁马孟刘 教王皇 教 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯 斯	益党扬司司荆子徐子司并唯一 一种州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州州	特別別人特別別人特別別的人的人的人的人的人的人的人的人的人的人的人的人的人的人的	9 9 9 9 9 8 8 8 8 8	A A B B B B B B B B	B A B C B A A A C	B B B B A	A B B A A B B B B B B B B B B B B B B B	正规兵正规兵正规兵正规兵正规兵正规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规	山地先导 接收 遭河 不屈 兵粮管理 一	斗气 体力+ 一 一 一 成长 – 防御+ 一 体力 – 攻击+ 一 赤兔瑞 泊敷	心眼 铁缝 球结 ***********************************
程章	党扬 司利 利州 利州 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种	刀刀长特刀刀特长特长长长刀刀特长特殊稱稱稱例	9 9 9 9 8 8 8 8 8	A B B B B B B	C A B C B A A A C	A B A B B B A	B B A B B B B B B B B B B B B B B B B B	正规兵正规兵正规兵正规兵正规兵正规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规兵工规	接收 遭河 不屈 兵粮管理 一	体力+ - - - - - - - - - - - - -	铁壁 冰结 數數 即變 心 收 火 失 + 激励 + 铁壁
程章 丁马孟刘 袁王皇 一 京 一 京 一 京 一 京 一 京 一 京 一 京 一 京 一 京 一	党扬 司利 利州 利州 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种	刀刀长特刀刀特长特长长长刀刀特长特殊稱稱稱例	9 9 9 8 8 8 8 8	A B A B B B B B	A B C B A A A C	B	B A B B B B B B B B B B B B B B B B B B	正規兵正規兵正規兵正規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規	接收 遭河 不屈 兵粮管理 一	一	冰结 數舞+ 致壁 回雙+ 心眼 大鳴 火失+ 激励+ 铁壁 心眼
丁等 写法 刘教 五 题 数 的 明 被 歌 題 览 仓 译 來 數 數 数 章 中 來 數 數 数 章 中 來 數 數 数 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章 章	扬州 司州 利州 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种	刀长特別刀粉长特殊稱稱稱稱例	9 9 9 8 8 8 8 8	A B A B B B B B	A B C B A A A C	B	B A B B B B B B B B B B B B B B B B B B	正規兵正規兵正規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規	推河 不屈 兵粮管理 一 条粮管理	一	數舞+ 铁壁 回复+ 心眼 大鳴 火失+ 激励+ 铁壁 心眼
写法 刘教 五 夏 一 夏 一 夏 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	司州 利州 利州 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种 一种	长精 为 刀 特 长 特 长 长 长 为 刀 特 长 特 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥 桥	9 9 8 8 8 8 8	B A B B B B	A B C B A A C	8 C 8 A B B B	A B B B B B B	正規兵正規兵正規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規兵工規	不屈 兵粮管理 一 条粮管理	一	鉄壁 回复+ 心眼 大鳴 火失+ 激励+ 铁壁 心眼 奋战+
系达 刘封 袁胡 王原俊士 高高仓 李徐 曹 张 张 曹 张 张 明 张 明 明 成 章 中 宋 中 帝 帝 帝 帝 帝 帝 帝 帝 帝 帝 帝 帝 帝	司州 利州 予州 司州 并州 并州 予州 予州 予州	特殊 刀刀特 长 特	9 8 8 8 8 8 8	A B B B B B B	B C B A A	A C 8 B B B B A	8 A B B B B	正規兵正規兵 「共人队」 「規兵 「東人人队」 「規兵 「東人人」 「現兵 「東人人」 「現兵 「東人人」	兵粮管理 修炼 一 兵粮管理	成长 - 防御 + - 体力 - 攻击 + - 赤兔瑞 治愈 攻击 +	回复 + 心眼 大鳴 火失 + 激励 + 铁登 心眼 奋战 +
刘封 袁明 王便侯歌 高高仓 李徐蒙 曹 张 张 曹 张 张 明 张 明 次 明 次 明 次 明 次 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	別州 予州 市州 司州 并州 東州 予州 予州	刀剑 为 特殊 长柄 长柄 长柄 长柄	9 8 8 8 8 8 8	B B B B	A B C B A A	C 8 A B B B A A	A B B B B B	正規兵 「兵人队 正規兵 正規兵 正規兵 正規兵 正規兵 正規兵	作练 一 兵粮管理 一	防御+ 一 体力- 攻击+ 一 赤鬼瑞 治愈 攻击+	心眼 大鳴 火失 + 激励 + 铁壁 心眼 奋战 +
章 主題 類 類 類 類 類 類 類 類 類	予州 赤州 司州 并州 東州 予州 予州	刀劍 特殊 长板 板板 板板 板板	8 8 8 8 8	8 8 8 8 8 8 8	B C B A A C	8 B B B	8 8 9 8 8	正規兵 弓兵大队 正規兵 正規兵 正規兵 正規兵	修炼 一 兵粮管理 一	一 体力 - 攻击 + 一 赤兔马	大明 火失 + 激励 + 铁器 心眼 奋战 +
王明 便像 英順 高向仓 字條 常 等 條 等 等 條 等 等 條 等 等 條 等 等 條 等 等 等 等	徐州 司州 并州 東州 予州 平州	特殊 长柄 长柄 长柄 长柄 大柄	8 B B B B	8 8 8 8 8 8	C B A A C	8 8 8 8	8 8 9 8 8	号兵大队 正規兵 正規兵 正規兵 正規兵 正規兵	- 兵粮管理 -	体力- 攻击+ 一 赤兔瑞 泊愈 攻击+	火失 + 激励 + 铁壁 心眼 奋战 +
を を を を を を を を を を を を を を	予州 町州 井州 東州 予州 野州	长柄 特殊 长柄 长柄 长柄 大柄	8 8 8 8	8 8 8 8 8 8	A A A C	8 8 8 8	6 9 8 6	正規兵正規兵正規兵正規兵正規兵正規兵	- 兵粮管理 -	攻击+ 一 赤兔马 治愈 攻击+	激励+ 铁壁 心眼 奋战+
美 高 高 高 定 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	司州 并州 東州 予州 于州 略州	特殊 长柄 长柄 长柄 大柄 刀剑	8 B B	8 8 8 8 8	A A A C	8 8 8 8	8 8 6	正規兵正規兵正規兵正規兵	-	赤兔马 治愈 攻击+	鉄壁 心眼 奋战 +
高順 高度 同仓 辛保 徐荣 曹休 曹洪 张绣 董雄 刘晔	并州 東州 予州 予州 略州	长柄 长柄 长柄 大柄 刀剑	8 B B	8 B B	A A C	8 8 8	8 6 6	正規兵正規兵	-	赤兔马 治愈 攻击+	心眼 奋战 +
高览 同仓 辛保 徐荣 曹休 曹共 张绣 董榮 和峰	東州 予州 予州 略州 予州	长柄 长柄 长柄 刀剑	8 B B	8 B B	A A C	8 B	B 6	正規兵	_	均愈	育战 +
周仓 辛保 徐荣 曹休 曹共 強・ 強・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	予州 予州 略州 予州	长柄 长柄 刀剑	B B	B B	A C	B	6	正規兵		攻击+	奋战+
辛译 徐荣 曹休 曹洪 张绣 董美 酒峰 刘晔	予州 略州 予州	长柄 刀剑	8	B	С	A	6				
徐荣 曹休 曹共 张绣 董英 潘峰 刘晔	幽州 予州	刀剑	8	В				正规兵	_	攻击+	突击
関体 関共 独領 登集 酒庫 別峰	予州				В						
関体 関共 独領 登集 酒庫 別峰		刀剑	0		1 20	8	В	正规兵		斗气	激励+
曹共 独領 董英 酒埠 刘晔			(D)	8	8	8	9	正規兵	_	攻击+	鼓舞
強誘 量養 酒埠 刘晔		刀剑	8	В	A	C	В	正规兵		成长+	大喝
養養 酒埠 刘晔 廖化	液州	力剑	9	8	В	В	В	正規兵	晴男	松繁	激励+
酒埠 刘晔 廖化	扬州	刀剑	8	8	A	В	В	正规兵	渡河	成长+	神速++
刘晔 廖 化	兗州	特殊	8	8	A	8	C	正规兵	接收	体力+	神速++
即化	扬州	刀剑	8	8	D	A	A				+
								正规兵	渡河	成长+	回复+
-A. 136.	荆州	长柄	8	8	В	8	В	正规兵		防御中+	神速 ++
	扬州	长柄	8	В	A	С	В	正规兵	護河	_	大喝
	益州	刀劍	8	8	С	8	A	正规兵	程招酬性	体力+	
	予州	刀剣	7	В	8	8	B	正規兵		攻击→	神速
郭阳	予州	刀鋼	7	В	С	A	C	正规兵	_	攻击 ++	回复
簡聯	幽州	长柄	7	С	C	В	A	正规兵	_	라==	回复 +
4 金	荆州	长柄	7	8	A	C	C	正规兵	_	防御 ++	帝战+
高干	充州	长柄	7	В	C	8	В	正規兵	接收	体力+	神連+
高翔	益州	长柄	7	С	В	В	В	正規兵	山地先导	体力+	液防
谷利	扬州	特殊	7	8	В	8	В	正规兵	_	_	献身
	司州	刀銷	7	В	С	В	В	正規兵	兵粮管理	_	鼓劈
	商州	长柄	7	8	В	В	С	正規兵	木 屈	成长 ++	回复
	南中	特殊	7	В	В	В	В	正规兵	粤沼耐性	HC PC	激励
	凉州	刀剑	7	В	В	В	В	正規兵	不屈	骑乘	奋战 +
	荆州	刀剑	7	В	В	В	В	正规兵	应急手当		
	益州	长柄	7	В	8	В	C			防御一	友计+
								正规兵	山地先导	体力++	神速+
	徐州	刀釗	7	C	C	8	A	正規兵	修炼	的卢	招雨
	井州	长柄	7	В	8	В	С	正规兵	輔男	학극(神速+
	資州	刀釗	7	В	D	A	С	正规兵	輸男	治愈	回复+
対辟	予州	长柄	7	B	В	8	В	正规兵		_	献身
梁绪	凉州	长柄	7	В	В	В	В	正规兵	_	装集	激励
尹賞			-6	С	С	В	В	正规兵	職男	装集	激励
王方	凉州	刀剑	1,1			В	8	正规兵	再男	斗气	神速士

一研究中心

名字 ************************************	出身「	・ 東美・	84	46.71	* 東音	防害 *	建长	信队种类	能場特性 ~	支援统 —	被斗技能
华歌	青州	长柄	6	С	С	Α	С	弓兵中队	不屈	成长+	火矢
夏侯恩	予州	刀剑	6	С	С	В	8	正規兵	_	攻击+	粒舞
管孩	青州	特殊	6	C	Α	С	С	正規契	本 題	防御士	奋战
都轸	凉州	刀剑	6	С	A	D	D	投爆大队	修炼	騎乘	突击 ++
吴 节	益州	特殊	8	С	A	С	С	正規兵	山地先导	体力++	奋战
沙摩柯	割州	特殊	6	С	Α	С	С	正规兵	時男		大喝
泰琪	兖州	长柄	6	С	D	8	A	正规兵	_	华气	回量+
淳于琼	兖州	长柄	В	В	8	С	С	正规兵	接收	体力+	神速+
全線	扬州	刀剑	6	С	8	Ç	В	正規兵	達河	成长+	激励
带来洞主	南中	刀鉤	6	С	С	В	8	妖术师队	毒沼耐性	战斗象	奋战
装元绍	予州	刀剣	6	С	C	8	8	正規兵	_	攻击++	棒速 +
柴棚	予州	特殊	8	. 0	В	С	С	正规兵	_	攻击 ++	奋战
雲铜	益州	长柄	8	В	В	C	С	正规兵	山地先界	体力++	神運
阿会嘛	南中	刀剑	5	С	В	С	С	正规兵	者名融性	战斗餘	神速
何仪	予州	长柄	5	C	8	C	С	正投兵	_	攻击 ++	神連
高界	荆州	刀剑	5	С	8	C	С	正规兵	-	防御++	神速
高定	益州	刀剑	5	С	В	С	С	正規兵	山地先界	体力++	神遊
防式	益州	刀剑	5	С	В	Ċ	С	正规兵	山地先导	体力 ++	神理
程志远	幽州	刀釗	5	С	В	С	С	正規兵	确男	와쪽	奋战
便茶那	南中	刀剑	5	С	8	С	С	正规兵	# 召耐性	战斗象	奋战
邓茂	曲州	长褥	5	С	8	C	С	正規兵	确男	_	献身
海芳	徐州	刀剑	5	С	В	c	С	正规兵	條炼	体力+	神連
木廠大王	南中	刀剑	5	С	В	С	С	妖术师队	毒沼耐性	战斗象	招雨
吕旷	運州	长柄	5	Ç	Ð	С	С	正规兵	明男	治疗	神楽
邻是	凉州	刀剑	4	C	6	С	D	正规兵	徐炼	動類	香被
外径	当州	77到	4	С	C	С	С	正规兵	确男	井气	神速
兼要	凉州	长柄	4	С	В	С	С	正操兵	衛男	執策	奋战
马塘	源州	长柄	4	C	С	C	С	正规兵	100.0	验集	交击 ++
杨锋	旬州	长柄	4	C	C	С	С	正规兵	兵粮管理		反计
李傕	游州	刀剑	4	C	В	С	D	正规兵	催炼	验案	有機
呂翔	黄州	长柄	4	D	В	C	С	正規兵	_	治療	鼓舞
何进	翔州	长柄	3	D	С	D	8	投權大队	_	防御+	鼓舞
华辅	凉州	刀剑	3	D	В	D	С	投鄉大队	後線	装集	育战
傅士仁	幽州	长柄	3	D	В	С	D	正规兵	時男	यव	神速
孟优		特殊	3	D	В	D	C	投埋大队	者沿耐性	体力+	突击
严政	予州	特殊	2	C	С	C	D	正規英	-	攻击+	神速
刘禅	益州	刀剑	2	D	D	D	В	投鄉大队	修练	体力++	- 20
夏侯	予州	刀割		D	D	0	0	投烟大队	毒溶耐性	攻击++	- 1



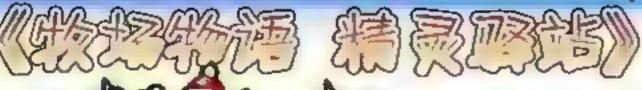
技 R 用箭把他射下来。

2.被敌将围攻。无双槽又没蓄满难以解 围时。可以按L+△尝试防御反击。成功的话。

不仅能够成功脱身。 还能杀掉不少兵长一类的杂鱼。

4.被打飞或从马上打下时按L。武将会做 出受身动作。

5. 按下 SELECT + START 游戏就会回到 START 画画。







为避遇罪"较多"中的所有秘密

上辑由于财阀原因,只为大家详细介绍了 各项操作,但是本作值得研究的要素相当多, 这里就为大家依次讲解!

牧揖指请 黃燙雞的

NDS

- ◆ VV v ◆ S. G ◆ 2005 年 3 頁 17 扫 ◆ L 版
- ◆1人◆自帯に見功能◆4600日元
- ◆无对应周边

精灵篇

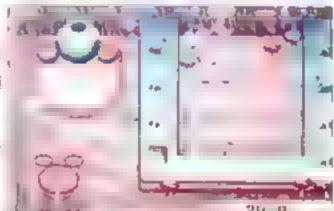
本作以小精灵为主题,小精灵自然成了贯穿整个游戏的主线。游戏开头由于魔女的误操作, 女神和 101 位精灵被送往异世界,而我们的首要任务便是将他们——找回来。

游戏中小精灵依然是发展牧场黄重要的帮手,本作按颜色将小精灵分工,每种颜色的小精灵都分别对应牧场中某一种工作,而找出它们的方法也正和它们的工作内容相挂钩。除了7种基本色的小精灵,还有负责特殊工作的褐色以及黑色小精灵,这两类不参与牧场的建设,但他们仍然为了丰富牧场生活而工作着,例如小精灵商店以及小精灵储场。由于结婚的首要条件是女神的救出,所以玩家至少要在结婚前收集齐至少60名小精灵。首先要解说的是基本色的小精灵们的收集方法以及他们工作的规则。

小精灵的工作规则

1 每次只有一组、即一种颜色的小精灵为 抗家帮忙、玩家可去小精灵之家预约下一组工

作的小精灵。 当前 组小精灵工作完成的 第二天,下一组小精灵使会 开始工作。



2 小精灵 100~PM9:00, 如遇台风、 的工作时间为 AM6:00~PM9:00, 如遇台风、 大雪或节日, 小精灵会体息一天。当天不扣奖 牌数。

- 3. 若提前辞退小精灵, 剩余的奖牌会退回。
- 4 选择多个地点请小精灵帮忙时,小精灵 会按照玩家选择地点的顺序前往各个地区。
- 5 随着 I 作的进行, 小精灵的经验值会增长, 而雇佣它们所需要花费的奖牌数亦会增加。
- 6. 当小精灵在工作时可以送礼给他们以提 高好感度,MAX 值为 255。

どうぶつチーム1: 紅色小精灵, 是动物组 1队, 负责动物产物的收获以及喂食。大部分在

A PAREL

玩家出货一定数量的牛奶、鸡蛋、羊毛等之后 出现,例如:

| ウール | 牛奶出货数次后出现 | エッサ | 鸡蛋計造数次后出现 | スエッグ | 使用添奶器洛奶数次后出现

(5)集外手一厶: 橙色小精灵,为贪材收集队,负责四处收集木材、石材。大多数在玩家增筑了木材和石材的放置屋后,取得相应数面的木头或石头资材后出现,例如:

オランジュ	完成冬?日村长的委托后出现
ブランシュ	必集本材数个后出现
C2 Y 5 2	炒集石材数个 后出现
ハリエ	使用秘银斧头后出现(高努力)
フェン	解除诅咒锤子后出现

とファウチーム2: 黄色小精灵, 为动物组 2队, 负责动物的日常照料, 如刷毛、抚摸等。 大部分在玩家使用刷子等工具数次后即会出现。

チッキン 玩抚模小游戏数次后出现 アニマル 制毛数次后出现

。 エッかくチェム:绿色小精灵,为收获小队,负责室外作物、山货等的收获,不过牧草以及其他的作物例外。大部分在玩家出货量达到一定数目(包括动物产品)后出现。

フラウ	出货数量一定后出现	
グリーニー	使用秘银镰刀后出现	
マシューム	解除诅咒镰刀后出现	

つりチーム:深盛色小精灵, 为渔业小队, 可以帮助玩家在相应地图的水域钓鱼、钓得即 出货,增加玩家的出货数。大部分在玩家钓鱼 数量达到一定程度后出现,例如:

× 5 =	钓得鱼数次后出现	7
ブルート	在温泉中钓鱼后出现	.)
リビエラ	在马房外取水池钓鱼后出现	j
ボウト	在养鱼地钓鱼后出现	
サンヘイ	解除诅咒鱼杆后出现	"

かいふくチーム。紫色小精灵、为回复小 队,可以帮助玩家回复体力,每次10点,回复 完后需要隔30分钟后才可进行第二次回复。大 部分在玩家回复体力,即食用药草等后出现。

アニメ	吃下一定数量药草后出现
スヒリ	在Bar任德陽 种饮料 水除外)

水・リチーム: 水話色小精灵, 为灌溉小 队,负责户外作物的浇水,不过在有成熟的作 物、已经枯萎的作物以及牧草、果树的土地上 不进行灌溉。大部分在玩家取水或浇水数量一 定后出现,例如:

手用口り	浇水数次后出现
ミステイ	取水 10 夕心出现
マジ	解除。自咒水带后出现
カラフ	造产与房旁跟水池》 出现

其他各类花色帽子的小精灵多为精灵活动 的举办者。如负责雇佣精灵工作的掌柜、小精灵 赌场的掌柜、小精灵商店的掌柜等等。他们往往 隐身于特殊的场所,调查相应场所即会出现。

ガッツ	游戏初期自动出现。负责小精灵雇	
	佣 L作的安排。	
ダブリン	牧场工作1星期后前往农场(过桥)	
	时发生,负责小精灵赌场的奖牌以	
	及奖品的发放。	
ホップス	调查 Bar 左侧水井后出现,负责小	
	精灵賭场的ポーカー。	
テッフ	调查宿屋后暖炉时出现,负责小精	
	灵賭场的ブラックジャック。	
ジャノ	満重レオナ家门前的喷水池射出现	
	负责小精灵赌场的神经衰弱。	
ティジン	周查宿屋 楼班的箱子时出现、需	
	从箱子上方凋查,负责小精灵商店	
	的营业。	
ティシュウ	主角出镇时出现,主角仕事条件未	
	完成前,他都会在忘忧谷出口拦住	
	主角的去路。	

小精灵电台

游戏中一共9个小精灵频道。很多重要的信 息都在其中。完成 定条件后开启,虽然主持 都是同一人,但只要开启一个频道,小精灵数 便增加1名。

ICH: 天 气频道,初期 出现, 预告第 二天的天气。 这里的天气预 报可是非常准 确的。



2CH: 电视购物频道, 在杂货店购买除种子 外的商品数次后出现,出售各类家俱,好好装 饰我们的新家吧。

3CH:精泉情报频道,找出20名小精灵后 出现,随时汇报当前精灵的状态和工作情况。

1(11,动物频道、饲养所有种类动物并出货

物产品后出 现。平时会进 行一些牧场运 作方法的教 学, 当动物生 病或野狗偷袭。



时也会发出警报。

50H; 音乐频道、当购买5张以上CD后出 现,可随时播放已经购买的 CD。

8CH: 节日频道、镇事件发生5次以上后出 现。该频道可随时查看本月节日信息,节日当 天早晨也会提醒玩家当天的节日须知

7011: 电视剧频道,每天播放各出连续剧。 但感觉更像在放幻灯片……



80 Ha /JV 精灵讲座。初 期出现,主要 为玩家指导作 物的种植方 法, 以及动物 的饲养方法,

是新手必看频道。

9011: 猜谜频道,具体出现方法有待验证。 可能是清晨CD架记忆小游戏连续获胜N次后出 现 · · ·

The state of the state of the state of the state of

隐藏要素篇

本作隐藏要素众多,随着游戏的深入,也会越来越感觉其中之奥妙。新增加的装备:装饰品, 为牧场生活更是添加了许多方便和另类乐趣。接下来的时间我们就看看这些特殊的场所和道典吧。

矿场

矿场的出现方法在上辑已经为大家介绍了。 仅有10层的初级矿场仅是开始, 最高级矿场的 65535层对玩家的耐性和毅力都是一个考验。矿 场中不仅有着各类高价矿石、还住着隐藏结婚 对象: 公主。高级矿场的相应层数里更埋着高



级道具:6件 追咒农具和 10件诅咒装 饰品,以及 打造嚴强工 具的贤者之

很心动呢?不要被65535的层数吓倒,本作矿场 添加了陷阱,如果触发了,最多可能掉落500~ 600层。不过要注意的是每掉落一层,体力便会 减少1或疲劳增加1,疲劳达到 MAX 后主角晕 倒,将被强制送回家。(能够挖到的物品见后文 列表。)

陷阱小心得:体力不为0时,即使掉落的 层数大于当前体力值,体力也只会被扣到0,而 疲劳度不增加。在掉落陷阱前食用黑色草等回 复体力的药品,就可防止晕倒被强制送回家的 事件。

关于诅咒道具: 诅咒农具和诅咒饰品都要 在相应的层数挖到,每层最多一件。诅咒农具 挖到的数量取决于你身上秘银装备的数量,而 挖到的种类则是随机的。比如你身上只有 秘银锄头,在相应属内只会挖到一个诅咒农鼠 (重新进入也没用), 挖到的可能是锄头也可能 是其他的。诅咒饰品虽然在相应层数只能挖到。 一个(种类随机),但重新进入后就又能挖到了。

温泉

诸位玩家一定很奇怪,忘忧谷居然没有温 泉? 如此物美价廉(根本就不用花钱)的恢复 场所, 厂商怎么能漏掉, 那么温泉究竟藏在哪 里? 答案在忘忧谷的 MM 身上。

有点冒失、料理零分的フレン、最喜欢的便 是探险和发掘。温泉的发掘可就得靠她了。不

Box 12 was a series of Bear for the

过. 那么好 的温泉可不 是白给的, 送钻石等给 她增加她的 爱情度吧。 她的第三个

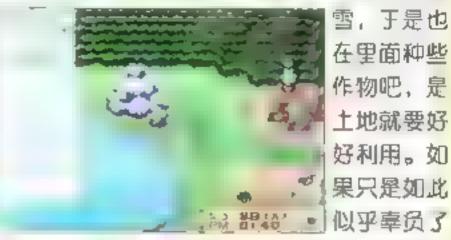


爱情事件便是深夜里的探险: 教授无意间发现 一块石版,上面似乎记录着宝藏的信息。这天 深夜、フレン同我们的主角便出发去寻找这宝 藏了。记录的地点在小山丘的建筑用地右上方, 随着主角的锄头一次次的挖掘, 温泉露出地 表 … 本作的温泉 仅供恢复疲劳度用,每分钟 疲劳度减1,恢复到10为止。如此棒的隐藏地点。 大家可要尽早发现。

洗の里

细心的玩家一定发现瀑布下若隐若现的洞 穴了吧, 没错, 那里就是传说中的泷の里。通 往洞穴的路被两块 巨岩挡住,即使是贤者之锤 蓄力敲打多次也无法砸开,难道又要像对待255 层的巨石那样消灭四周的敌人?四处强望,并 没有敌人出现 … 气急的主角于是将所有道具 都挥向巨岩……终于。公主的宝物——传说之 剣发挥了作用(装备后对巨石按A)。几道闪光 过后, 巨岩消失了, 终于进入泷の里。

泷の里并没有宝藏,有的只是一块可耕 种的土地。 瞧瞧地势,应该是不惧怕台风暴



雪。于是也 在里面种些 作物吧, 是 土地就要好 好利用。如 果只是如此

泷の里的美名。这里的土地可不是一般的土 地哦,虽然只可以种当季的作物,但生长期减 半。试想在这里种上菠萝,原本~季只能收获 2次的菠萝, 便可以收获7次1 平万别浪费这 块沃土哦。

无人岛

第一年秋1日,村长前来询问主角是否有意购买海上的一座无名岛,价格是9亿。有兴趣兼有财力的玩家就买下来吧。搭乘海边的小船便可到达无名岛。说是小岛,实在是小了一点,巴

攀大的一块地方能做什么呢,也没有可耕种的土地(海上台风不断,就算能种作物恐怕也很容易就被毁坏了)。



不要着急,次日,增筑屋的大叔便会寄来可加盖别墅的信题了。不过价格可不菲哦,需要100 000 000+999 本资材,这一事件就是在考验玩家的腰包了。更让人惯惯的是高价建好的别墅里除了一张桌子一张床外便什么家具都没了,这似乎太寒酸了吧……

牧场新建筑

增筑屋新增了不少建筑,其中比较特别的就是 * のこ小屋以及地下室。 * のこ小屋,即蘑菇培养房, 六只木箱便是培养场所。将木材(树枝可不行哦)放置其上,再撒上蘑菇的种子即可。 香菇的种子可在农场买到,而松蘑和毒蘑菇的种子则需要通过种子制造机制造。每天撒水,数十天后,便可收获蘑菇了。 蘑菇为一次撒种, 反复收获的作物, 更是重要的料理材料1

地下室建在主角房间内,需要增筑两次后才能建造。类似于温室,玩家可在地下室里培养各类作物、花草树木。地下室的木箱是用来放置四季的太阳,若放置春之太阳,该地下室即使在非春天的季节也可以种植春天的作物。在一片雪白的冬天里,这里可是惟一的绿色。

特殊装饰品篇

首饰类

主角初期装备的普通首饰可是很有用的。 最高会升到究极的资者苗饰。日文苦手的玩家 一定很想了解首饰的使用方法吧。苗先、各等 级的首饰均要求主角农具升级到该等级后才可 从小精灵商店中购得,其次,首饰的等级直接 影响农具的蓄力等级。

具体说明一下吧,当主角同时装备农具以及某等级的首饰时,打开下屏幕的地图,放大,点击某一处试试?主角正在对该点使用手中的农具。首饰最大的好处使是可以让主角即使不



出门也可以割草、砍树、如草、砍树、如是地中,是不再感间不足了?

二个优点便是首饰的等级与农具等级的关系。 装备首饰依旧可以蓄力使用农具,长时间点击 某处、主角便自动蓄力、而蓄力的最高等级与 农具等级无关、而是等同当前首饰的等级: 如 装备祝福首饰时、即使是铁制农具也可以使出 祝福农具的效果。

手套类

手套分为三种。从动物牧场购得的触摸手 套是用来与动物进行互动的必需品。不过这里 着重要说明的是在赌场花1亿奖牌方可获得的 两件究极手套——ゴッドハンド以及でラクル グローブ。

ゴッドハンド,神之手,作用是"临空取物"。试想面前摆着的苹果突然消失,却出现在 露你根远的人的手中,这是什么感觉?魔术? 障眼法?有了这副手套,这种"魔术"便不再足 秘密。装备后,只要出现在大地图上可采摘的

作物、山货、杂草、树枝、石头,甚至是狗和猫,都可以随时用该,有亲抱回来,一切操作只需要轻轻的一点。



ミラクルグローブ:神奇手套,作用是"投出即出货"。如果在矿石场等地方装备此手套,就再也不会遇上因为背包装不下而不得不扔掉一些宝贝的尴尬场面了。在收获时更是方便了,采摘的同时就可以即时出货。比筐的容量更大,比马更移动便携,只要1亿个赌币"而已"」

女神河童类

在班和小精灵商店里出售着各种效果的女神和河童的装饰品,它们共同的特点都与佩带者的体力、疲劳相关。女神类增强体力方面,而河童(かつば)类增强耐疲劳度方面。效果小以及效果中的配饰可在商店中买到,而效果大的则需要在高级矿石场中挖得。其中效果最好的当数魔女的耳饰,从高级矿场中挖得的为诅咒耳饰,致电教堂,花上10WG便可转为究极道具、装备时体力逐渐增加且疲劳逐渐减少。

不过在矿场中,推荐装备河童的帽子(效果大),该装饰品可以减少道具使用时增加的疲劳度,效果大时,即使蓄力使用道具也不会增加丝毫疲劳,掉落陷阱时无论1层或是数百层也仅会增加疲劳度1点而已。这可比带上数百瓶恢复药水还好用。

其他装饰品

除了以上几类,在小精灵赌场可兑换得到 的真实腕轮和爱之腕轮也是极佳的装饰品。前 者查看当前体力及疲劳值,后者查看对话者的 爱情度及好感度。

不过这里向大家推荐另两种装饰品, 时の指轮以及はやい靴。这两件装饰品均隐藏在高级矿场的土地中, 刚出土时为诅咒状态, 在教堂解除诅咒后便成为非常好用的究极道具(诅咒状态时可不要用, 均会造成反效果)。

时之指轮。装备后将减慢时间的流逝,主角的行动速度如初,而其他的镇人以及动物,包括右下角时钟两点的闪动速度均大幅降低。这件装饰品推荐在钓鱼时使用。

はやい靴: 极速靴,装备后主角行走速度加

倍。如风一般穿梭于忘忧谷,这双靴子便是最好的工具。飞行石不方便使用的时候,极速靴便是您最佳的选择。

关于联机

DS 固有的双插槽使得本作可以与GBA上的两作——《矿石镇的伙伴》(FOR BOY or GIRL)进行联动。联机后增加矿石镇各MM成为结婚候选,并且随着GBA中的游戏进度的增加,联动时也会出现不同的新闻信息,如若GBA版本中主角已经结婚,则会收到结婚通知信,GBA版本中与女神玩游戏胜利100回后则会收到猜拳大师诞生之类的信件。而几个宝物商店班以及小精灵那里则会追加DVD碟和CD

全种类的り上, だおめでとう 釣り上げ1亿匹おめでとう 所持金1亿G突破おめでとう 草克马100回代胜

じゃんけんマスター降版 GBA版主角写×XX 結婚 GBA版主角孩子出生

DVD 光碟(100G/ 张) でいあ My ぶりんせす まことクンちぇんじ 質校 美少女経盗スターリリイ

新机動大战サイキョウオ

CD 光碟 (18000G/张)

スプリングHM

サマ HM

オータムHM

ウインタ HM

ラスト・タンス





本作可追求的MM个数是"〈牧场〉系列"有史以来最多的一次,也是最复杂的一次。其中最基本的可追求的MM有5人,其次矿石镇的MM有5人,这几位MM的长相和喜好均照搬了过来;最后就是特殊结婚对象4人:住在研究所地下的人鱼レクス、喜欢炼药材的魔女、长锤于矿场255层的公主キララ以及需要先救出才能追求的女神。

由于开头剧情的要求,本作中若要娶得美人们可得先完成一个重要的任务:女神的救出(女神是结婚时的敲礼,钟人)。其他的条件基本不变:好感度60000以上(大红心状态)、完成全部爱情事件或达到相应的条件(主要是特殊人物)、自宅增筑两次并购得大床,最后便是求婚[具 青 2羽根可别忘了买哦(杂货店有售,1000G)。

素色	0~9999	爱特事件
紫色	10000 -19999	爱情事件
蓝色	20000~29999	爱情事件-
绿色	30000 -39999	
英色	40000 -49999	爱精事件四
侵色	50000~59999	
祖色	60000~ 65535	结婚条件

适忧谷的 MM 们



生日: 春6日

喜好:ケーキ、钻石

常出现地点:农场、女神之

泉、宿屋



生日: 秋24日

喜好: 葡萄

常出现地点:宿屋、海滨



生日: 春29日

喜好: リラックスティー、钻石 常出现地点: 自宅、女神之

泉、宿屋、海滨

矿石镇的 MM 们

矿石镇的几位MM需要与GBA版本联机后 才开始在忘忧谷四处走动,与她们对话看不到 心的颜色,所以只有装备友好的指环查看她们 当前的爱情度了。



才电话到养鸡场才能见到她,不过联机之后.周日(日曜日)她将出现在矿石镇. AM8:00~8:00在宿屋工楼的房间里,8:00~16:00

在主角牧场的邻居爷爷家、16点以后若晴天则去农场、若雨天则回宿屋。由于每周只出现一次,我们可要抓住每次加爱情度的机会哦。アリサ的最爱是オムライス,其次是チョコレート。还有一天特别的日子,她会出现在玩家面前,就是秋30日的南瓜节,AM10:00她会拦在主角门口要糖果哦,记得留给她一份,可以大幅增加爱情度的!

カーリー: 按照长相推測, 她自然是卡莲的 继承者了。平时经营着杂货屋, 每周二 (火曜 日) 会来忘忧谷看望好友セレナ。AM6:00~ 9:00 在宿屋二楼的房间里, 9:00~17:00 待 在农场セレナ的房间, 17:00~22:00 在酒吧



生日: 冬16日

喜好:钻石

常出现地点: 帐篷、发掘现

场。精灵之家旁



生日: 夏5日

喜好: 酒、アクセサリー、化

妆水

常出现地点: 酒吧、女神之泉



生日: 夏30日

喜好:大鱼、钻石

常出现地点: ケリル研究所 地下(需要跟他好感100以上

才能进入)

饮酒。喜好为: ビザ、ワイン、ボッブコーン。 ア フィ: 継承了矿石镇的宿屋, 做着料理生意, 每周五(金曜日) 来忘忧谷, 向料理高 手露学习手艺。这一天基本都待在宿屋的厨房 里, 時天的下午也会去女神之泉畔小憩 会。服 爱的料理是チーズフォンデュ, 送她チョコレ ト爱精度也会加500。



エリス:护士 MM 依然收到喜爱的礼物会脸红不已。每周三(水曜日)随同矿石镇医生トーレ(多特的后代?)来忘忧谷,AM8:00以后会在忘忧谷,AM8:00以后会在忘忧谷

傍晚则去女神泉边采集药草。月见丸子依然是她的最爱,也很喜欢牛奶等营养食品。护士MM的fans可不要错过再次追求她的机会。



マナヴィア:作为图书馆 少女玛丽的后人,她依然是个 爱读书的好孩子。与其他矿石 镇人不同,マリヴィア每周一 (月曜日) AM8:00准时闪现在 レオナ的房间里,然后晚上20:

S. It I want to the the the training

00 又准时消失(传说,中的瞬间移动?)。消闲茶 リラックスティー是她的最爱,送给她这个她 可是会很激动的。

特殊人物

本作中比较棘手的便是除人鱼外的髓女、 女神和公主三位特殊结婚候选了。



度女さま。生日是冬29日。喜好: 虹カレー、毒草类 (红色草)。游戏初始, 从レオナ宅出门后会自动引发第一个事件, 不属于爱情事件, 但影响好感度。选择"ムカウ

く"提升魔女爱情度, 降低女神爱情度; 选择 "ムカつかない"则降低魔女爱情度, 提升女神 爱情度。而星夜祭如果邀请她参加, 爱情度会 增加 2400。

如果要娶魔女さま,她送给主角的图片可



所以好好收集吧,不过收集的方法实在让人有种故意做坏事的感觉。也许这样才像魔女吧,卡通里的魔女似乎总喜欢伤害可怜的公主呢。

卡片入手条件:

- 一、5、50、70、100次星倒(疲劳度MAX)。
- 二、进出忘れ谷10回。
- 二、送给魔女きま礼物10、100、1000次。四、乱丢垃圾10、100、1000、10000次(要注意会减其他人的好感度)。



女神殿下: 同前作,不过本作初期女神由于被石化, 所以即使丢贡品到女神之泉中女神也不会出现。(P.S: 一个小插曲,如果在泉水前使用工具至晕倒。被石化的

女神还是会蹦出来将主角送回家休息。)无论玩家选择追求的对象是谁,女神被救出都是结婚必备条件之一,所以在追求MM的同时可别忘了好好发展牧场,收集各60位小精灵后,女神便会复活了,以后蹦出来恭喜玩家的就不是那个小精灵掌柜,而是女神。不过跟他们一样的吝啬,什么礼物都不会给。

送给女神的贡品首选仍然路边的野花。优

" William I was the state of th

点是随处可见,且不要钱。一天送一次即可,送 满10天,女神就开始给小礼物了。女神会询问 主角:在游戏中是否有心仪的对象?喜欢谁就 选择谁吧,女神会帮忙提升不少爱情度的,不 过,如果要娶女神的话,这里就一定要选喜欢

女神子。



公主キララ:名副其实的睡美人,不过这次没有睡在阴森的古堡里,而改睡在矿场的255层里(我想英俊的王子不会没事去挖矿吧,

莫非这位公主对矿工情有独衷?)。玩家第一次来到中级矿场的255层, 击倒所有怪兽后巨岩消失, 我们就可以进入公主的"寝宫"了。不过, 公主却仍然在呼呼大睡(b), 瞧瞧身边摆着的一把宝剑, 挥挥试试, 很帅, 趁她没醒, 赶快拿走吧…(公主:等我醒了, 有你好看的。)

再次进入中级的 255 层后系统会以玩家已经取得传说之剑为由将玩家自动送往矿场入口处。各位矿工是不是很着急呢?作为"矿场王子"我们可是有义务将公主从睡梦中唤醒。不要急,打开高级矿场后,到达 255 层吧。用传说之剑以外的工具将怪物全部消灭后便又能进入了。(注意)绝对不能在 255 层记录。)



The same of the

500的爱情度,诸位可要好好努力了。

如此众多的 MM,诸位玩家有没有眼花的感觉?选好目标好好努力。期待早日迎娶美人归。本作是否继续沿用 GC 版时不同结婚对象则不同孩子的系统?一切将由您用双手来解开谜底。

矿石场

初级矿场: 共有10层, 得到的均为升级 I 具用的矿石, 达到底部后便可触发事件开启中 级矿场, 除了最底层有一敌人, 其他层均很容 易通过。矿场随机存在陷阱, 触发后掉落1层(其 他矿石场掉落层数略提高)。

※可挖到的矿石:铜,银、金、ミスリル中级矿场:一共255层、均为各类高价矿石,其中钻石(ダイヤモンド)是镇中绝大多数MM的最爱。而粉红钻石(ピンクダイヤモンド)和亚历山大石(アレキサンドライト)更是可以卖出20000G高价的矿石。用工具消灭最底层所有怪物后、巨岩消失、进入小房间后可见到公主キララ、并得到传说之剑。

矿石列表

アメジスト	地下1~255层
めのう	地下1~255 层
蚕石	地下10层以下
ヘリヘノド	地下20层以下
トルズ	地下35层以下
ルビ	地下45 上山大下
エメラルド	地下55层以下
サンドローズ	地下66层以下
ムンストン	地下70层以下
ダイヤモンド	地下80层以下
ヒンクダイヤモンド	地下105层以下
アレキサンドライト	地下110层开始所有 0的
	倍物层

高级矿场:里面除了有升级工具用的各类矿石外,又出现了制作各类加工机的金购石(アダマンタイト),另外就是打造究极工具用的资者之石和地下室专用的四季太阳。第255层同样有着被巨岩封住去路的公主的房间,用工具(传说之剑除外)消灭所有敌人后开启。各类诅咒工具和诅咒装饰品也在该矿场挖掘出,记得去教堂花 10WG 转成祝福状态。

矿石列表

アダマンタイト	所有层
オリハルコン	所有层
铜	所有层
锒	地下1~999层
金	地下3~998 层
ミスリル	地下6~999层
春の太阳	地下1~999 层
夏の太阳	地下1~999层
秋の太阳	地下1~999层

冬の太阳	地下1~999层	1
贤者の石	5的倍数层	

土里的宝物

谜之石版	100 的倍数层
诅咒农具	地下71、142层
诅咒装饰品	地下418、735层

※诅咒农具包括: 咒われたクワ, 咒われたカマ, 咒われたオノ, 咒われたハンマー, 咒われたじょうろ, 咒われた釣り竿。

後退咒装饰品包括。女神の耳饰り、かつばの耳饰り、魔女の耳饰り、友好の胸飾り、女神の胸飾り、かつばの胸飾り、女神の帽子、かつばの帽子、財の指轮、おそい靴。

最高级矿场:这里只有秘宝:9色すでき、均位于10倍数层中、到90层为止。而100倍数层中有着巨石封锁的小房间、用 I 具消灭该层所有敌人后开启、理面是镇长卖的各类恢复食物、不仅贵而且没有外卖。收集齐所有すてき后、女神会出现、这一次可不是如风一般飘过了。她为众玩家带来了绝佳的礼物:二个愿望(P.S:记得先存档哦)。玩家可任选其一。

女神可实现的愿望

待ち物何かちょうだい	利到女神的礼物
が何の私でおして	治好所有动物的病
装備している物の光いといて	向外装饰小吃品拌道 [3]
はんかっせくして	专高下一次的。而称
みんなとなかましにして	提高所有人的好感度
防が変あげて	等并干价的权益度
体力と緩発し 登して	恢复的行业人力和必劳
お金りょうだい	神机地进
コロボックルメダルちょうだい	增加。确定坚健数

钓鱼王

本作依然有着鱼王设定,作为钓鱼的究极目标,大家可要好好努力哦。游戏中祝福以上的鱼杆即可钓上。鱼王出现的地点如下:

11-7	海边的小水塘,春天钓得
ナンコウ	海中。冬天PM10:00~第一天
	AM8: 00
温泉ナマズ	温泉,春天以及冬天钓得
24	源布潭,春天钓得
シーラカンス	花9亿购得的小岛上
1 1	海中,春天以及冬天钓得,需要先
	投入小鱼(会降低好感度)

好了,游戏中的各项要素就为大家介绍 到这里。各个细节的详细解说大家就关注我们的专页——"牧场生活"吧!

The said the wife of

《大合奏!兄弟乐队》之乐器篇

《大合奏! 兄弟乐队》的专业度堪称最高,但专业不等于只有专业的音乐人士才能玩、事实上、大家只要有那么点音乐细胞、就可以沉迷在"我是演奏家"的自我陶醉中了。你如果再有一些五线谱知识、那这张序改就几乎能无限扩张了、因为只要有乐谱、就可以在《大合奏! 兄弟乐队》中随意谱上自己喜欢的曲子来随时演奏。本文就对谱曲模式中的乐器作一下介绍。希望能对大家有所帮助。

普曲模式需要通过业余5级的考试才能开启、然后进入EDIT,选第二项就可以了,进去后的"新规作成"是谱一曲新的曲子。
 "デーク读み込み"是读取以前存储的曲子,可以欣赏,也可以继续完成。要谱一曲

优美的音乐, 自然要搭配合适的乐器, 比如用

贝斯和摇滚鼓演奏一曲至 歌或用管风参加女声和 声来演奏一曲OSCO都 会有怪怪的感觉,不过 玩家也可以试试哦。自 己的游戏,自己说得算 嘛。



钢琴	ヒアノ
电钢琴	E ETI
摇滚风琴	ロックオルガン
合成管	シンセリ ド
合成钟琴	ンノセベル
智风琴	バイブオルカン
和声	コーラス
FC 电子合成乐	ファミコン



▲最能让人对音乐产生畏惧之情 具 有浓烈宗教色彩的乐器——管风琴。

吉他系(ダメー系)

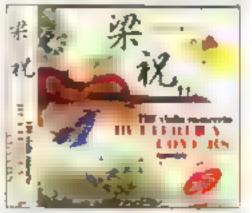
民谣吾他	フォ クギタ
电吉他	E # 9_
失員击他	D * 9
屋 衰 志 他	ロックギタ
片拨电贝斯	ヒックベ ス
合成贝斯	シンセベ ス
日本三弦	シャミセン



▲随着上世纪七十年代福滨的 风行,吉他系乐器也被赋予了 重广泛的新意。

| 弦乐器系 【ストリングス系】 🚉

小提琴	パイオリン
大提琴	コントラバス
基琴	ハブ
弦乐组	ストリングス
大贝斯(声学贝斯)	A・ベース
拨弦乐器	ヒチカ ト
	_ z h



▲经典的小提琴曲—《绿彩祝》。

拨弦乐器是用指拨后弹奏的乐器; 占攀见专指日本的十二弦琴,常玩日本游戏的各位相信 对这种乐器演奏出的调子不会陌生。

军乐系 (ブラス系)

军号	トランベット
长号	トロンボ ン
号角	ホルン
大号	チェバ
侧管乐	ブラス

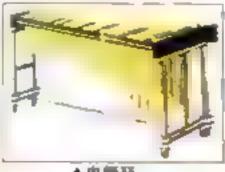


军乐没有好说 曲等都离不开这一系 的乐器。

的,军歌和很多进行

♪ 打击乐器系(パーカッション系)。

电颤琴	ピブラフォン
木琴	マリンバ
定音鼓	ティンバニ
钢鼓	スチールドラム



▲电额平。

打击乐器敲击 后,会有不短的余额 音,可以将轻逸安详 或激荡澎湃表现得非 常到位。

管乐器系(パイプ系)

长笛	フルート
短笛	४७३
RA	シャケハチ
排笛	バンフルート
90形笛	オカリナ



▲和风十足的尺八。

笛子能演奏出特 别栝静的自然风情和 淡淡的愁绪。其中的 尺八是日本乐器, 是 由长真的竹子制成的 五孔竹笛:排笛则足 一排由长到短的竹笛

组成的乐器,声音、原理和我们熟悉的排箫颇为 相似。卵形笛一般特指陶制的卵形笛。声音静 滥安送。

(ドラム系)

摇滚鼓	ロックドラム
电子鼓	E・ドラム
合成鼓	シンセドラム
乐团鼓组合	ガクダンセット
梵敬组合	ボンゴセット
康瓦鼓组合	コンガセット
太敬组合	ワダイコセット
	_



鼓系乐器虽然极 少作为主奏乐器出现, 但却能将攀首曲子的 节奏敲得有板有眼。 初玩(大合奏)时可以 选择鼓系乐器来找感 觉。

■现实中的康茄鼓 裄起来 有点像芒架。

讲曲模式讲称本作 - 大创新和延伸, 然而对在线谱 知识的一定要求还是限制了一些玩歹 而即使懂得 这 鲜福起来也实在是太繁3项,不过编成后还是密介成就够 的。 和果能直接下载当然更好。但就现在因内玩家来有、 还说不出该如何实现下载,希望以后能解决

簀乐器系 (リード系)

高音薩克斯	ソブラノサックス
中音醉克斯	アルトサックス
单簧管	クラリネット
双簧管	オーポエ
□攀	ハーモニカ

该系乐器的 发音来自于簧片 的振动, 因此虽 然也是吹奏。但 和笛子等又有着 很大的不同。这 里最普及的,大 家都吹过的,应 该就是口琴了

吧?

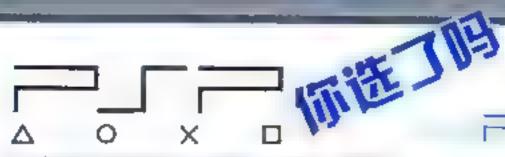




NINTENDO

购都维护全位船

文 飞轩 编 马修



PSP全你PlayStation Portable,是索尼计算机 娱乐株式会社 SCE) 首次大規模造军掌机市 场的奠基石、Suny 副社长兼SCE 社长久多良木 健颇力打造的"P1世纪的Walkman"终于在2004 年的12月12日千叶万嗪始出来 硬件数据和 美伦美爽的存成四面令人咋去称音,一向瑶 着高瑞旗号的Suny此次也被低导攻 用发售时 仅有于肩角任氏学机帝国蒙谷兴长重和的NDS 的4800日元的超低价定人市场,为的只是在 掌机这块肥沃市场上打下一片天地、邮与作 天草碱鱼儿科树死一档 们信有看如此破斗



梦究的尤物写早已心动了吧。但面对如今开海直地水质横行的电视市场 你是否又有一些畏惧 呢? 相信火军有了本次的文字、能帮助公心两意义的带着属于自己尤物回方、那开始主题吧!

类玩家的需求:

说到购买。大家有办要了解一下自己到底 属于哪一种玩家,这样更有利于玩家进行科学 消费。 般来说,希望购入PSP的玩家有三种 染尚索尼至上的时尚玩家, 相信机能无双 的地道玩家以及为了一款或几款心中经典而购 机的铁杆玩家。下面就让我们逐个分析一下各

崇尚素尼至上的时尚抗家

这是将S-O-N-Y四字品牌深深们入心底 的疯狂系玩家, 追求时尚是此类玩家的共通之 处。一般是由手中持有四件以上索尼的数码产 品且经常将此类物品带到公共场合使用、时常 关注索尼业界行情并将索尼产品列入第一购物 选择的有钱群体组成。此时尚玩家在社会的比 例并不是很多,鉴于他们相对富裕的生活环 境,相信部分此类玩家也已用惊人的消费。媲 業EVA的世界同步率人手了PSP 而且,他 们不会为几周以后的厂

价格飙降而崩坏心理 防线,因为他们追求的 就是时尚。

童传口号:索尼的东西不定是最好的, 但绝对是最时尚的。

推荐配置: 豪华版PSP+512M DUO记忆 棒或普通版 PSP,512M DUO 记忆棒。

注重PSP的多媒体娱乐终端的能力,在他们跟

里 PSP 更是一台功能强劲的豪华版 PDA,所 以一款大容量的记忆棒是必须购入的,推荐 512M。256M的容量对电影的存放相当成问题, 而且价格也不比512M的划算,而1G的产速记 忆短棒价格更是鹭ء,如果不是感觉自己腰包 很鼓的话还是继续观察行构吧!

可信可能无双的他道玩家



亮响的画面、优秀的机能是吸引他们的最 大动力。绝大多数对PSP持币观望的玩家均属 此类。的确,"好马不怕万里路",只要有优秀 的机能加优秀的软件何愁没有用武之地,更何 况是性能如此令人咋舌的掌机上——能在车站 街头随时体验媲美PS2的边感画面,感受随身 影院带来的 维视听亨曼,是多么惬意啊!但 这些玩家同时也是最"前怕豺狼后怕虎"的 个集体,原因大概有两个: - 是经常查看行情 的他们害怕价格掉得太快,所以等待价格继续 滑落: 二是看到诸多的故障感觉首批型号机必 定会存在这样那样的硬件BUG,希望买到改进 推荐理由:除了游戏之外,此类玩家尤其 的最新机型。不过,小轩在此奉劝大家:该出 手时就出手,一旦时过境迁,翻新机、工手机

·硬件发烧馆>

等诸多问题机就会纷纷接肘而至。

實传口号:没有最好,只有更好。

推荐配置:普通版PSP+512M DUO记忆棒。

推荐理由: 面对如此广阔华丽的液晶宽屏 当然不能浪费, 此类娱乐爱好者也不会只守在 游戏这块净土。推荐玩家入手普通版PSP同时 购入记忆棒(可以考虑非行货), 但不推荐豪华 版加记忆棒。原因是豪华版的附件并不能体现 主机无与伦比的机能, 例如低档的耳机就不能 发挥PSP优秀的音乐播放能力, 有条件的玩家

还是到电脑城去物色 款更优秀的吧。相信 以后推陈出新的诸多 新鲜扩展功能要素也 会时不时为他们带来 的超值的惊喜。



为经典游戏而购机的铁杆玩家



总玩龄不下八年, 且在某些游戏方面颇 有建树的"达人"是此 类玩家的真实写照。由

于看到了精育独钟的性作,或在某处意外接触某作而对PSP的追求变得一发不可收拾。但往往此类玩家较上面两类又是最清楚的一PSP发售初期入手PSP不太可能,但他们的

执着精神令人敬佩,一旦确立了购买目标,行动上就会长抓不懈。虽然在积攒入手PSP的金钱上需要花些时日,但他们不会半途而废。可以说这才是真正的骨灰坑家。



宣传口号:实用才是硬道理。

推荐配置: 豪华版 PSP。

推荐理由:此类玩家购买 PSP 的初衷就是玩游戏用,豪华版配带 32 M 记忆棒存储 UMD 游戏存档基本够用,而且豪华版的周边综合性价比不错,对与没有特殊追求的玩家 又能省下 笔费用。初期并不建议此玩家购入大容量记忆棒,既然购入了 PSP,记忆棒 迟早是要入手,这只是个时间和资金周转的问题,如今大容量的高速记忆短棒价格不菲,继续等待低价的记忆棒可能才是此类清贫玩家的最佳选择。

说了这么多。

相信大家也找到属于自己的定位,之后就可以选择商家进行购买实战了。



Manufacture 1

在胸机前,一定要调查本地的主机售价行情,掌握行情后就可以找一家信偿相对较好的 居准备购买(但于万不要贪图便宜)。好店的二 大标准: 硬件知识掌握和服务态度过硬,能清 楚地告诉你具体的包换和保修期,购机后给消 费者开发票或收据。个人认为PSP这东西最好 不要邮购,众所周知,PSP的坏点以及诸多其 他问题率高得惊人,邮购显然又是删减了现场 验货这一关键步骤,万一不幸发现质量问题。 即使商家信偿再好,这 来一去的退货换货也 是相当劳力伤神的。

作为基础,再为大家提一下普通版PSP和豪华版 PSP 的基本时件组成:普通版 PSP 包括PSP 主机、专用AC 变压器和专用充电电池各一,豪华版PSP除了包括普通版的全部时件外还有 PSP 专用线控、耳机、32M DUO 记忆棒、PSP 专用包和挂机手带。不管实哪一种,请大家仔细对赔检 周时件,避免出现损失。在此评论一下个人观点,虽然买豪华版比普通版中局边省钱,但 32M 容量的记忆棒除了存游戏存档和简单的听歌看图,别的一无是处,单鹏的随机附带 PSP 专用线控 耳机又与 PSP 宣称的 高档豪华格格不入。所以准备购机同时人手512M 记忆棒的朋友们,还是购买普通版 PSP 合算一些。

购机时要点

好了,闲言少叙,购机开始。首先需要查看附件的数量,防止不法商家私自扣留并高价出售,赚取利润。注意,所有的PSP都是没有封条的,所以大家不要无"封"就起"浪"。之后要检查主机外部是否有锐物的规痕,按键是否清洁,UMD光驱舱盖是否松动等。发现机身有手印时不用在意,有可能是上一位或机者留下的。至于包装序列号和主机铭牌号的一致性问题,国内市面上销售的PSP都是清一色的水货,偶尔出现错号的情况并不稀奇,个人认为不得大局。

一切正常之后,就可以开机测试了,(此时不要听信好商误导, PSP不同于NDS,它是没有首此开机画面的。)之后就要进入重中之重的关键步骤——检查坏点。

大子体管

坏点问题已经成为困扰所有玩家购机的焦点问题,从首批PSP发售至今,液晶屏严重的坏点问题越发显得迫在眉睫,许多人将坏点比作豺狼虎豹,究竟什么是坏点,坏点如何鉴别?请看下文。

众所周知,液晶显示屏原名Liquid Crystal Display。简称LCD,而PSP采用的 是时下手机、PDA以及本本惯用的真彩TFT-LCD, 具体规格为4.3英寸宽屏幕, 采用480× 272点阵 ASV 板。这种全称薄膜场效应晶体管 液晶显示面板的 TFT LCD 有如下特点: 采用 从上向下的背透式光源路径,所以能够极大提 高显示屏的刷新速度,同时也可以精确调节疫 晶显示屏的灰度,这就是其高度逼真的原因。 现在的制作流程大体影響较大的學板切割成较 小的TFT面板,为了控制红、绿、盛三种原色, 还要大量运用晶体管阵列,以保证色彩的逼 真。但其中只要有一个晶体管阵列出现问题, 那么其对应的点就不能正常显示颜色或改变颜 色,这个点就是大家所说的坏点。以现在的技 术将坏点避免是相当困难的, 即使可以成本也 会疯狂飙升——相信天价的 PSP 并不是大家 所希望的。为此,包括 Sony 在内的许多液晶 显示屏商对外宣布: 只要买到液晶屏环点超过 一个的产品,即可进行免费更换。(国内的玩家 是无事于补了,毕竟水货没有这种服务。)

根据坏点的性质,又分为亮点(通电后颜色永远显灰色永远显亮)、暗点(通电后颜色永远显灰暗)和普通坏点(通电后颜色根据周围颜色改变而导致刷新率不正常),如今亮点和暗点的问题是最集中的,出现了坏点的寂晶屏是不可继修的,惟一的处理方法就是更换屏幕,但一块液晶屏的价值占到了PSP总价值的一半,所以换屏还不如换机。曾经看到有人在网上发布坏点扩散论——这里澄清一下,其实坏点是不会扩散的,但却可以因为不合理的使用而后天形成,如何避免的问题将在后文提到。

除了能够出国或身居海外的朋友能带回几台PSP之外,大部分的玩家还只能在国内电玩店BOSS的眼皮下购买水货,所以现场验货是



前提条件,如果连这都不允许,奉劝大家的上 转身走人,另谋新店才是上上之策。究竟如何 快速检验坏点,下面就为大家介绍一下检验的 方法:

理论的方法是先将液晶画面静止于纯色 上,然后观察到的颜色相异的点即为坏点。所 以检验方法也出炉了:让画面显示全黑(如某 些游戏的读盘画面和轻推电源键挂机前五秒钟 的黑屑状态) 来挑出募点, 或将面面调成全自 (如开机时出现PSP标志的画面)可以找出暗 点。还可以进入系统日期设定更改日期来调整 背景颜色进一步查找,但这些方法的缺点也很 明显。只能短时间观察、容易遗漏部分坏点。最 好的方法是自备一个记忆棒、在其中建立PSP 文件夹。然后在其下分别建立"GAME"、 "MUSIC"、"PHOTO"、"SAVEDATA" 四个子 文件夹,将包括三原,色和黑白两色在内的纯色 JPG 格式图片保存在 PHOTO 文件夹里,剩下 的工作就是仔细观察屏幕不能正常显色的点, 这样轻轻松松就可以让坏点无所遭形。

不仅是坏点,观察液晶屏幕还要注意进灰问题。虽然如今液晶屏生产线已相当先进,但仍发现不少 PSP 存在此类问题,这种问题,只要在较强的光源下仔细观察到底是内灰还是外灰即可。如果是内灰,立刻换之。个人认为,如果购机后发现液晶屏只有1个坏点,且坏点的位置处于不太影响游戏的屏幕边缘,那还是可以接受的,这样的 PSP 对以后的使用是不会有影响的。

至今仍有玩家在讨论为PSP提供液晶屏的厂商究竟是三星(SAMSUNG)还是夏普(SHARP)呢?据种种Sony官方资料和众多方面的拆机经验看,PSP目前采用的依然是夏普提供的液晶屏、但并不排除以后是否更换厂商的可能。其实究竟使用谁的液晶屏都不必太

在意,毕竟两家都是世界知名的大厂商、在液晶显示屏生产方面都有着世界前列的技术水平。如果非要分个伯仲,那么有"液晶之父"盛誉的夏普在高端液晶屏的技术要更优一些。但不管是从PSP的成品成本还是官方发售定价看。PSP都不会采用很高端的液晶屏,所以为PSP提供液晶屏对两大液晶厂商来说都是轻松加愉快的,况且PSP的销量是关系Sony身家性命的大事,相信Sony也不敢轻易造次。所以还请大家放心购买。



键设计独特 只有一半定压在液晶解边缘的金属条上,所以按键手感会相对较差,但不必太在意。(据 SCE 社长久多良本健解释,这并不是设计的缺陷,而是为了保证 LCD 屏幕与PSP 机身的比例做出的设计。)如果是购买象华版的用户,不要忘记在现场测试一下附件的可靠性,注意,32M记忆棒一定要当场格式化。出现问题及时提出来。最后不要忘记让商家开发票收据,最好在上面写上售后服务的时间期限,然后就可以高高兴兴抱着属于自己的爱机回家变了。(PSP的AC 充电器支持110~240V交流电源,国内的玩家有福了。)

关于软件

随机选择一款好的游戏相信是每 位玩家心知肚明的,但再好玩再华丽的游戏也有玩腻的一天,日久生厌就是这个道理。面对几百大砂价位的游戏,你又作何感想?对于D版大家不用想很多,虽然有小道消息不断传出,但从MD的 AES 加密技术也不是好破解的,即使出现D版,读光盘系主机必要的直读也在所难免,而且前期直读必定不稳定且伤机,谁又会拿动辄数千元的心爱之物去尝试呢?所以电玩市场的贴换服务应运而生,各规模稍大的电玩市场的贴换服务应运而生,各规模稍大的电玩店均已开通此项服务,只需加少量的费用即可更换游戏,贴换费用浮动在50~80元之间。这可是将来省钱的关键啊。

关于记忆薛

记忆棒可以说是所有外设中最有价值的了。 几乎PSP所有的扩展功



能都需要这根小棒。目前PSP 可以支持 Memory Stick Pro Duo(高速记忆短棒) 札 Memory Stick Duo(普通记忆短棒)两种支 持Sony的著作权保护技术MG (Magic Gate) 的记忆楼。购买时推荐性价比较高的前者, 高 速记忆短棒的传输速度要明显高于普通记忆短 棒,自价格相差不大。市面上大家可能会看到 两种品牌的记忆棒:索尼公司的 Sony 品牌和 美国 SanDisk 公司的 SanDisk 品牌。两种品牌 的记忆楼在PSP上都是完全兼容的,而且出现 的问题率都不高,只是后者在价格方面要比前 者低一些, 如果购买非行货的活价格还可以再 **币。具体买哪一种品牌还是大家自己拿主意** 吧。至于容量,对大部分人来说还是推荐 512M、随身影院以及一些体现机能的常用多媒 体扩展功能基本都可以胜任、如果你非常有 钱, 也可以考虑1G的记忆棒。一般来说, 各厂 商在磁盘容量算法是不同的,所以实到Sony



512M记忆棒在PSP上只会显示 479M,而 SanDisk 512M 记忆 棒则是显示为 467M,这些都是 上常的。

关于价格

随着美版 PSP 的发售和 PSP 出货圈的攀 升,PSP缺货的情况亦得到缓解。价格也趋近 合理化、据最新的行情来看、各大城市的普通版 PSP (不含游戏) 已经跌破 2000 元大关, 具体 根据地方差异在1850~2100元间。豪华版的 PSP也浮动在2200~2600元以内,游戏价格依 然保持在250~400元之间,估计在港版PSP发 售之前,此价格不会再出现大规模变动。PSP 热销的同时也推动了记忆短棒的销量,512M的 高速记忆短棒价格大约在550~800元之间,但 一些代理专卖店的行货产品却能要到1200~ 1500 元之间 (小轩曾兴高采烈走进一Sony 专卖 店、一分钟后愣是被 512M 记忆棒的 1280 元的 高价给吓了出来),正在持币观望的玩家朋友们 可以考虑入手了,如果买了PSP和游戏之后,手 上还有余额,还是考虑入手DUO记忆短棒吧 没有太多铁的玩家可以购入非行货版DUO记忆 梅,只是在售后服务方面要留心。



关于PSP专用锂电池

PSP专用电池采用高输出内置键离子电池 (3.6V,1800mAh), 尺寸为42×36×12 5mm, 重量约448。关于锂电池的剩余电量可以在开 机后或按下HOME 键后的主菜单上查看, 购机 时应注意, 新机的电池残量不会很多, 大约只

有总量一半, 若电量过高, 说明一定已经被充过电了。 谈到锂电池, 为了让大家能够更科学合理的使用锂电池, 这里有必要澄



清一下以往大家的疑问和误区。

先说一下锂电池的反应原理: 锂离子电池的正极材料通常由锂的活性化合物组成, 负极则是特殊分子结构的做。常见的正极材料主要成分为L CoO2, 充电时, 加在电池两极的电势迫使正极的化合物释出锂离子, 嵌入负极分子排列呈片层结构的破中; 放电时, 锂离子则从片层结构的破中析出, 重新和正极的化合物结合, 锂离子的移动产生了电流。

有许多人认为, 首次使用锂电池, 前三次 时间一定要达到12小时而且要将残余电量用 光,这样才能激活锂电池,保证在以后使用过 程中最大限度地发挥效能。其实这是一种非常 错误的理解。镍镉和镍氢电池是具备一定记忆 效应的,对它们充电能适当放电和用上面的方 法的确有利于提高电池的使用效率; 但锂电池 不一样,由于记忆效应的原理是结晶化,使锂 电池虽有记忆效应但是非常小, 充电和放电过 度都会对锂电池造成一定的损害 会大大缩短电池寿命, 过度放电就可能出现无 法充电的锂电池"假死"现象。况且PSP的充 电系统会在电池饱和后自动断电(根据指示灯 的不同可以看出),所以上面的观点完全可以 看作是根据镍镉和镍氢电池的理论误导。那究 竟如何才能真正"激活"新锂电池呢?很简单, 只要正常充放电 一次后, 电池就会逐渐进入最 佳状态。锂电池究竟该如何保养呢?其实经常 使用就是最好的保养,同时建议玩家们每月合 理充放 次电,但不要过于频繁地进行充放电 操作,这样才可以使电池达到事半功倍的效 果。如果电池长时间不用的话,将锂电池充满 电再保存的做法是不可取的,正确方法是将锂 电池内电量充到大约一半左右 F 燥保存即可, 以后重新启用的话还是需要正常充放电二次。 锂电池其实是很耐用的,只要避免损害电池的 行为,它的寿命一定不会短。

天子屏幕的维护

首先要为PSP 装备一块绝对必要的屏幕 保护帖来防止屏幕受到硬划伤。同时也要注意防止后关形成的多骨铭心的坏点,平时液晶显示屏的亮度不要调得过高,防止晶体管提前老化,不要允许屏幕长时间显示同一静止画面 这就是数码产品的屏幕保护系统的道理。不要用重物或手指挤压脆弱的屏幕,否则易出现人为坏点甚至坏道。擦拭屏幕时最好到摄像器材店买高级鹿皮布使用,绝对不要用腐蚀性液体。

其他智可小 贴土

为了防止 PSP 做自由落体运动,请不要忘记在机身系一根挂绳,对游戏进行按键时不要用力过猛, 温柔相处才能永葆青春, 毕竟这东西不同于说拆就拆说修就修的手柄, 游戏时双手注意姿势, 尽量不要搭在 UMD 碳舱的滑动开关附近, 否则"飞盘"事故必定时有发生, 为 PSP 准备一专用包包(豪华版用户就方便了), PSP 不工作时务必放入包中保存, 千万不要将 PSP 放到高温或低温的环境中, 这样不仅对液晶屏幕有害, 还会极大缩短电池的寿命, 另外游戏时不要热插拔记忆棒和开仓浪盘。

好了,一口气说了这么多,希望能对大家的购机和养机历程带来帮助。最后预祝购机的朋友一帆风顺,有机的朋友加倍阿护自己的爱机,让那些问题机永远远离我们;



The second of th

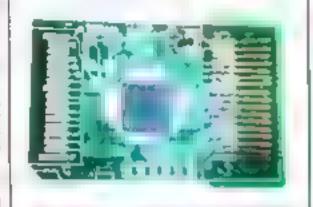
编马修

—访NDS烧录厂商

上一次对电影卡的厂商选趣科技的负责人进行了一次关于NDS相关新产品的采访、让大家了解了NDS的一些新产品的情况、而本次又得到另一境录厂家的爆炸性新闻。此外、选趣科技方面也有了很大的进展、详细的大家就看正文吧!



4月初春,天气转暖,为了迎合新一轮的烧录卡大战,厂家也是纷纷下大力度研发新一代烧录产品,而锁定的目标就是使用卡带的NDS。这次的满息提供方是一家大家很熟悉的烧录卡厂家,联系了相关的负责人后,开始了本次的访问。由于笔者和厂家的关系良好,才使得本次采访成功,并得到了很多



▲国外破解小组放出的引导卡Pank的照片。

gokumine(以下简称 mine)。好久不见了,最近NOS烧录卡有新的进展及,即什么名字?

厂家负责人(以下简称厂家): NEOFLASH。

mine;这个名字有什么特殊含义吗?

厂家: NEO 取自 NeoGeo 的头 3 个字母, 也取自"黑客帝国"的主角尼奥。

mine: 这个NEOFLASH和以往的烧录卡 有什么本质的区别吗?

厂家: NEOFLASH和以前的烧录卡暂时看不出分别。

mine: 也就是外观和普通烧录卡外型一

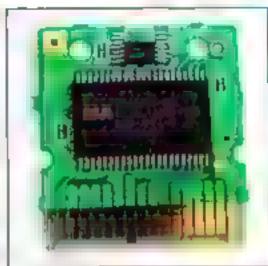


▲PastMo的引导卡需要推助正版NDS游戏的帮助实现反歧录卡的ROM。

样的 GBA 卡的样子。

厂家, 暂时 是, 不过将来会 有一系列的相关 产品。

mine: 那么 请问,这个卡是如 何运行NDS游戏的 呢?



何运行NDS游戏的 ▲■F版NDS游戏内部构造 PessMe的存件当也是保存在里面的记忆芯片中。

厂家:用NDS magic key 开机就行了。 mine: NDS magic key 又是什么?

厂家:就是一个开机盒, 类似引导卡之类的东西。

mine, 那么外形会是和NDS卡一样大的吗?

厂家:比NDS卡大一点点。

mine: 现在两叠卡开发进度如何了?

厂家: 基本完成了。

mine: 啊,真是恭喜了。看来距离发售已经很近了,目前还有尚未解决的问题吗?

厂家: 应该没有了,现在只是等两个关键的 IC 到货。

mine:看来已经能运行游戏了啊,那么问一下,这个卡也兼容GBA游戏吧,还支持其他的功能吗?

厂家: 也支持GBA游戏, 目前我们的目标 比较单一, 只是能正常玩游戏, 将来会有一些 新版本, 例如CF卡版本、SD 卡版本、MMC卡 版本等等。

mine:目前该一卡的容量是多大,最大容量会是多少?

厂家: 目前来说, 基本容量是10, 最大2G。 mine: 请问一套卡的价格大概会在多少, 能给 个大概的数字吗?按照1G的容量计算。



▲由于需要两块卡 插上以后就变得长出来一块,有些不方便。

厂家:在1200元左右。

mine: 价格只有3个NDS游戏的价钱, 应该很不错的, NEOFLASH和普通GBA烧录卡一样吗?发售时NDS mag c key会单独发售吗?

厂家: NEOFLASH 可以当作一个标准的 GBA卡来使用,可以用在GBA和SP上面, NDS magic key目前不会单独发售。

mine:明白了。调阅确定了发售日期了明,或者有个大概的上市时间了吗?

厂家:5月中至5月底上市。

mine:看来时间就要到了啊,目前准备以国外的名义发售还是自己在国内推销啊?

厂家:看情况。

mine;对了。是和国外的哪家公司一起开发的啊?

厂家:到时候你就知道了。(虽然他们卖了 厂家: 塘塘。

一个关子,但是还是被俺发现了其中的端倪,随后详细讲解。)

厂家: 他们是我朋友。(mine 注: 就是这句话要我起的疑心。)

mine:现在你们的卡运行的时候基本上和玩NDS一样了吧?

厂家: 是、我正在玩〈马里爽〉呢。

mine:我的也通关了,以后用烧录卡的话就支持存档交换了吧?对了,游戏存档是存哪个卡里面?

广京: 目前是存在NDS卡里面, 我们正在 尝试存在烧录卡里。(这里随后进行详细说明。)

mine. 那个号导卡怎么插NDS卡啊, NDS 游戏不是烧在GBA 槽的卡带里面吗?

厂家: 存在NDS magic key 里。

mine: 原来如此,这个NDS magic key 既是引导卡又是记忆卡啊,需要电池保存还是 像 SMS 一样,支持多少个游戏存档啊?

厂家: 不用电池, 只有一个存档。

mine:那么存档能备份吗?以后会支持 更多种类的存档吗?

厂家: 一步步垛吧。

mine.看来面包会有,年奶也会有啊、支持。

对于这次的采访、该负责人显得有些谨慎、回答问题都是非常简练、不过对于一些敬感的问题还是在寻找了关键口以后找到了答案。而且也得到了官方的效从 首先就是在访问中曾经提到过关于国外的破解小组。其中最著名的应该就是 PassMe 的开发小组。他们是国外第一个破解 NDS 的小组。在这个小组的网站上发现的某些东西让我终于明白了。这个 PassMe 就是该国内厂家和那所谓的国外小组一起合作的产物 而这次的技术合作国内厂家应该是负责烧最卡方面的研究。国外小组负责 NDS 硬件破解、也就是引导卡 PassMe 的开发。

这个怀疑不是没有理由、首先该厂家承认了和国外小组合作,而且国外小组会作,而且国外小组及和这家厂商有直接联系。国内厂家的所谓NDS magic key的引导卡在运行的时候也是需要插上一张电版NDS游戏来引导,并且对于生产。也极NDS游戏来引导,并且对于生产。也如今PassMe开发小组一样都是等待出来,国内厂家的这次合作伙伴就是PassMe的开发小组。

关于该烧录卡还有一些其他的情报 给大家公布



▲如此配合即可以引导烧录卡中的NDS游戏正常运行了。

1 以前盛传的是使用引导卡后只要把NDS 府政烧入普通GBA 卡带中即可,但是后来得到 厂家的确认、普通GBA卡带还是需要改造才能够实现烧录和运行NDS 游戏。

2、从项烧录卡以后会推出"CF卡版本、SD卡版本、MMC卡版本等等"看、厂家为了降低 成本还会推出很多其他类型的烧录卡、毕竟1200元左右的价格相对普通学生玩家来说是难 以承受的、不过向下兼容这一点还算是体谅玩家。

3 关于存档方面,虽然厂家只是说存在NDS magic key中,但笔者总觉得有些不对。 后来经过询问得知、记忆将存在NDS magic key 上插的正版 NDS 游选卡中,目前还正在想 办法解决存档问题、因为如此,存档只能存一个游戏、而且不能备份。也就是说NDS magic key上要插一张用来引导的正版NDS卡、并用NDS卡来保存存档、这个有点类似PS2早期的 直读一样。

其他的一些细节方面,由于厂家还是没有详细透露、看来只能等到以后才能明了。



通过上次对于"逸趣科技"的NDS烧录卡 的报道,相信大家都已对此有了一个了解、最一引导卡即可通过,然后在电影卡上运行我们自 近又找了个时间和逸趣科技的JYX聊了一下相。己的东西。 关的问题。结果得知一切进展顺利——

mine:你好啊,最近有什么新的消息吗?

JYX:现在电影方面的改进已经让转换软一小。 件支持 258 × 192 的尺寸、就是可以在NDS上 全屏显示了, 消除了以往的黑边, 这当然要配 合NDS启动盘来实现。基于ARM9的软件开发 环境已经得到了, NDS的软件开发工作也可以 进行了。触摸屏的编程方法已经吃透、可以做 任何有关的触摸屏控制编程 I 作, 这对于电影 卡的操作方式来说是一个更新的领域。

mine:可以把下屏做成一个播放器的界面 39

JYX:我们也是这样想的。

mine:引导卡现在如何了,应该也快了 钱了。现在测试几个游戏了? 吧?

时间。也就是可以正常使用的引导卡(非成品)不足。 需要一个月以后才能出来,这样的引导卡插入 NOS 以后,上面将显示我们的产品信息。

mine:引导卡在运行游戏的时候需要插上 正版游戏吗?



■G6 烧录器的正 式版本,配合此 烧录器可以直接 把G6 FLASH EVOLUTION变成U 盘使用.

JYX:不需要正版卡来通过验证,我们的

mine:这样最好啊,起码不用那么麻烦。 JYX:是的,引导卡也将和NOS卡一样大

mine:现在卡的价格定了设?

JYX:还没有。

mine:按照成本不能估计个价格吗, 会过 十四~

JYX:G6 FLASH 估计会有过于元价格的 容量型号, 启动盘目彰就没办法估计了, 开模 異的费用也不知道是多少,反正不会便宜的。 电影卡3代的成本虽然也高。但应该可以控制 在 400 左右。

mine:原来如此啊,看来以后玩家都要攒

JYX:现在我们测试了两个网上的NOS游 JYX:引导卡调试大概还需要一个多月的戏,没有问题,但自己DUMP出来的还有一些

> mine:测试的游戏应该就是《超级马里奥 64DS) 和《银河战士试玩版》吧?

> JYX:嗯,网上的就那两个游戏,我们自 己测试的游戏很多、《钻子先生》什么的都读取 出来了,就是有一些问题。

> mine:也就是说,现在还没能完全地导出 完美的游戏?

> JYX:是的。如果只能烧录两个游戏,目 前意义也不大,所以不急于把NDS游戏功能公 布,等到把所有 ROM 都搞定了就放出。

mine:不过相信网上会有不少人加入 DUMP游戏的行列的。

JYX:是啊,这样也许我们的 DUMP I 作就不用独立完成了。

mine:对了,你们的卡支持合卡吗?

JYX:支持。不过也谈不上合卡了,就是把存入的多个游戏选择后读取出来玩就是了。

mine:那记忆呢,引导卡会有多大的记忆空间?

JYX:可以把存档备份到G 6 的 NANDFLASH或CF卡中,这个没有影响。

mine:那是自动的、每次游戏都备份,还是要自己手动备份。估计手动备份的话,万一忘记就有可能被其他游戏给替换掉吧?



▲G6 FLASH EVOLUTION卡帶外型正式 确定。此为IGB卡帶外型,相当于普通 BGb烧录卡客量。

mine:这样,换游戏玩

的话, 是软件自己搜索同名的存档吧?

JYX:需要手动选择备份的存档,毕竟玩家可能已经更改了存档的文件名,当然,不正确的存档将不能进行游戏,直到选择到正确的为止。

mine:关于看电影出现的声音画面不同步的现象。在下一代产品中是否可以直接通过软件转换实现同步?

JYX:会的,软件会增加校准工具,针对各种情况的不同步问题进行修正。一个是针对后期合成的 AVI 文件进行转换的同步校正功能,这个一般用户没有对视频进行处理的经历,不知道这样的情况——有一些AVI文件的视频、音频本身是独立的,然后被一些软件编码合成为一个文件,当然,用户拿到这类的文件都已经是一个整体的文件了,装面是没有分别的,不过以前对这类AVI转换会出现每100秒声音比图像快46毫秒的问题,累积时间长了以后会感觉到不同步,现在已经修复了。另外,还对音频文件的开始切割点进行了同步补偿。

mine:这样就很人性化了啊。另外看到论坛有不少人想要官方折价回收以前的电影卡换新设备,以后会展开这种业务吗?

JYX:不会开展这类业务。而且电影卡2代升级后就可以成为对应NDS的电影卡,硬件不需要改动,这样也不会淘汰。

mine:那么先这样了,有问题我们再联系了。

经过了解,本次逸趣科技的NDS烧录卡又有了新的进展、上次曾经提到的运行游戏的时候经常死机的现象已经得到了很好地解决,目前引导卡的板子也已经完工,正在做外面的外壳,而且成品的大小将是和NDS卡一样,要玩NDS游戏的时候并不需要先购买一盘正版NDS游戏卡的可以直接游戏。

对于上期曾经报道的文章,近期有不少玩家对一些细节还存在不少的疑问,这里对一些比较集中的问题进行一下回答。

1.G6 (G6 FLASH EVOLUTION) 到底还用不用CF卡了? 如果不用CF卡, 那么烧汞是怎么造行的? 需要烧汞器吗? 烧汞时间较之普通烧汞卡又如何?

答: G6 不用 CF 卡, 而是使用 nor flash 存储游戏,通过专门的烧录器可以和使用U盘一样的传输速度进行拷贝游戏和其他文件,烧录时间和使用U盘一样的速度。可以说, G6 就可以当作一个真正的U盘来使用。

2.G6和电影卡 3 代都继承了电影卡 2 代的



▲GG6 FLASH EVOLUTION卡帶全套配置豪华牌容。

电影系统吗? 也就是说以前的GBM、GBS 的影 片在GB和电影卡3代上都能像以前一样播放 吗? 水晶引擎和非水晶引擎转换的影片是否都 同样兼容?

答: 两种卡带都向下兼容, 以前的电影卡 影片可以直接使用在新一代卡上,不管是水 晶子擎转换的还是普通转换的都可以在新一 代卡上使用. 而且新一代引擎还可以使用最 新的具备版权保护功能的"水晶引擎改"转换。 的文件。

3. 电影卡3代还是使用CF卡的吧? 他所谓 的"GBA烙录"就是把GBA ROM往CF卡上拷贝 吧? 支持G6的真实时钟功能和即时存档功能 吗?

答: 电影卡3代仍使用CF卡. 功能和G6 没什么不同,时钟功能、硬件存档等都支持, 因为搭载 G8 FLASH 的烧录系统,所以完全 一样。而且游戏画面的预览会提供更为简明、 **直观的菜单选择系统。**

从东面上看 病家公司的产品侧量面不尽相同 一个是重要分对实现NOS博成功 能 而另一个绘了NOS游戏还是客以预的电影卡,不过产品的不同最后总会造成价格 的差异,虽然都选没有正式上市 但是可以肯定的是 到时候一定会造成新一轮的烧 最本大战,随着时间的推移 更多的厂家会来事本选块斯的肥内 同时也因为新一代 的施最卡出现,使得以植的ABA施展卡变得更黯然失色,最终能实现各种新功能并向 下集家的NDS 施最卡特取代传统意义的 ABA 栀干的 想要了解 NDS 统最卡的最新的 向、请多关注后接报道!



在不小国内的烧量卡厂家逐渐减少 GBA 烧录卡新产品开发的时候。XG公司的散新版 本烧录卡推出了。同时推出的新型号有XG2T 2005和XG2Pro。这两款产品的最显著改善之 **孙是烧录器由原来的联机GBA、SP烧录方式** 改成了外置烧录器。这种改动估计是受到了 NDS 没有联机接口的影响而改进的。因为



▲XG2Pro 2005版本的包装盒。



▲XG2Pro产品全部配置。

NDS 采用了无线联网的方式让很多用 GBA、 SP才能够烧录的烧录卡在NDS上面不能进行 烧录。为此,XG才又重新推出外置式的烧录 器,以迎合市场的需求,在这个方面上,XG做 得还是非常实际的。

笔者收到的产品是XG2Pro系列最高端的



▲XG2Pro燒景譜, XG2Pro 256M烧录卡。

版本——256M容量的版本。这个256M版本的压缩空间是 84M,相对于 GBALInk ZIP II 256M的最高压缩空间 128M 来说,压缩容量空间还不算最大。这款烧录卡产品也是市面上继 GBALInk ZIP、EZ3之后的第三款采用压缩方式的烧录卡。在看到烧录器的时候才发现改动的确非常大。XG2Pro不再是采用EZ烧录器那样经典的外观设计,而是采用新的外观,带有可以收缩的USB的设计风格有点像多功能读卡器,烧录卡的外壳为紫色,给人感觉很新鲜,但是模具的制作工艺并不是很好,特別是电池扣的拆卸需要细心拆解才能打开。

XG2Pro版本的烧录速度比起 XG2T 2005 来说慢了不少,这个在后面的对比测 试中就可以了解到。该款XG2Pro产品还是 采用了与XG2T 2005相同的可更换电池的 方式来解决存得电池的问题。这里需要提一 个厂家值得注意的地方,是放电池的卡槽位 置设计得比较紧,如果稍微松开 点就很好 了, 因为在安装电池的过程中可是费了不少 的功夫的,既要小心谨慎又要用点力气来拔 开卡槽。好在电池并不是需要经常更换的, 所以偶尔被它"折磨"一下也就认了。产品 赠送了3颗型号为CR1832的纽扣锂离子电 池作为存储游戏存档之用。笔者认为采用更 换式电池的设计并非十分完美。因为这样的 设计会增加日后的电池购买成本,所幸的是 电池记忆的电量需求不是很大,不然购买电 池的费用就是不小的开支,而且在更换电池 的时候必须先保存游戏存档后再更换电池,

不然存档就"不翼而飞"了,这是大家都不愿意看到的,最好的做法就是把存档保存在 SMS记忆区并在电脑上也同步保存,就万 事无忧了。

__ 5X11 ==

XG2Pro版的软件与以前的版本不一样,不能够通用。目前XG2Pro烧录软件的最新版本是 0.8 测试版,所以软件非常不成熟。官方的更新说明如下:

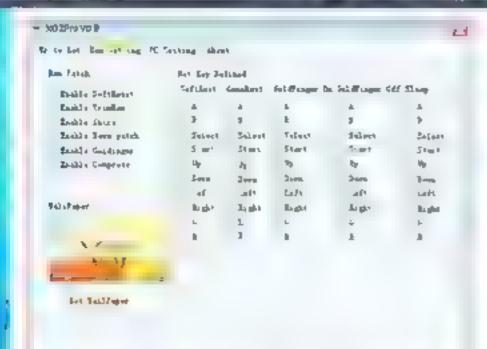
- 1.目前的 0.8 可以在第二批的 XG2Pro上面正常使用。但是截早的第一批 XG2Pro 暂时不支持,还有 XG2005 也暂时不支持,以后的正式版会全部支持。
- 2. 可以使用压缩功能, 258M的XG2Pro可以烧录超过400M的游戏, 解压32M需19秒, 解压64M需37秒, 最大可以压缩64M的游戏, 128M和256M的游戏就只能用不压缩的方式来烧录;
- 3.目前,0.8版本的SMS功能还在调试中,所以暂时关闭、时钟在游戏里面可以正常运行,但是在菜单里面还不能设置时间。
 - 4. 支持 GBA 菜单更换背景功能。
- 5.目前对 Windows XP SP2 的支持还不太好,建议用 windows 2000 操作系统。



▲XG2Pro VO 8版本的烧录软件Write Rom项目菜单界面。

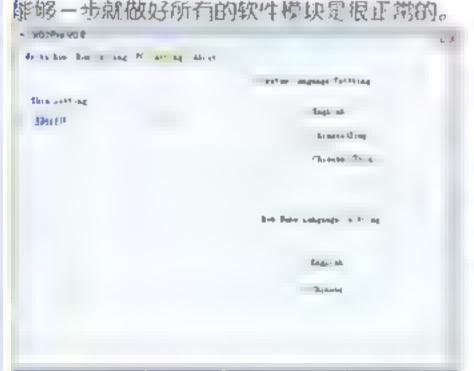
在安装软件的时候可以选择语言,有中文还有英文、但是在安装好烧录软件之后,在PC Setting 设置项目内选择中文是没有效果的,在这里不管是选择简体中文还是繁体中文,烧象软件的界面都是英文状态显示。这说明软件的汉化工作还没有做好。

从上面 XG2Pro 烧录软件的图片中,第一方块条中的GAME项目是用来显示卡带游戏和需要添加的游戏,第一方块条的项目是SMS显



▲XG2Pro VO 8版本的接录软件Rom Setting項目菜单界面.

示区域,第二部分就是电脑的类似资源管理器的搜索ROM用途的浏览器。XG2Pro的烧录软件界面可以说是比较简单明了,每个功能都能够很好地点观了解。软件可以直接添加的文件类型有 gba、zip、nec、gg、gb、gbc、sms、fc。不过后面这些模拟器的文件类型目前应该不能够直接运行,因为插件都没有添加上去。当然,对于一个 0.8 测试版本的软件来说,不



▲XG2Pro VO B版本的绕录软件PC Setting項目菜单界面。

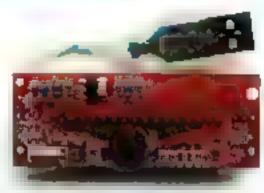
Rom Setting项目是可以选择游戏设置参数的,例如是否使用压缩、软件复位、金手指功能、片头是否去除等,相关功能的键位设置问题也都可以在这里做相应的选择设置,非常直观,GBA引导菜单的墙纸设置也可以在这里选择。

PC Setting 顶目可以选择软件的语言版本,可以选择英文、简体中文、繁体中文、还支持GBA游戏名的中文英文选择。目前的软件版本并没有完成,所以这些功能目前是不能够选择的,这里还有一项重要的设置就是软件界面的主题皮肤功能——供选择的皮肤非常丰富。厂家在人性化方面这点做得非常不错。目前的游戏名称的语言都是默认为中文、不能修

改。

最后的一项About就是关于项目相关的介绍,如软件的更新情况及官方网站的网址等。





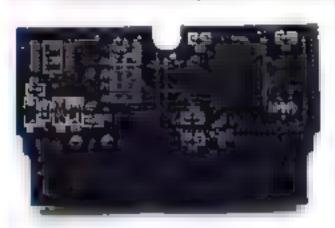
▲ XG2Pro 模录器PCB正面。



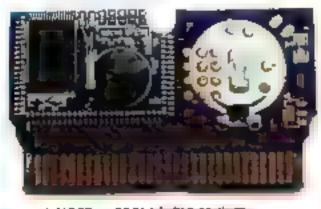
▲XG2Pro供录器PCB背面。

通过上额的烧录器内部 PCB 图片。可以 发现烧录器的芯片已经由以前的 USB 电编程 单片机芯片替换成为 ASIC 芯片。AS C 芯片 其形状就是一个黑色圆圆的封装, 所以俗称 "牛屎"芯片,通过每厂家的沟通,了解到这 颗 AS C 烧录器芯片并不是简单地把以前的 USB 可编程单片机芯片制作成为 ASIC,而足 重新设计过的。最明显的改进就是该ASIC的 USB链接层面是采用USB2.0 FULL SPEED, 也就是最高速就可以达到 12M S的速度,所 以这一改动让也令使用这款烧录器的 XG2T 2005 的烧录速度有了大幅度的提高、甚至让 其成为了烧录速度最快的烧录卡——这个重 新制作的ASIC烧录器的核心芯片功不可没。 GBA烧录时代的后期阶段, 采用ASIC芯片生 产烧录器也能有效地降低成本。ASIC的质量 还是可以让大家放心的,并不是给人们造成 恶劣印象的FC卡带时代的"牛屎"。所以在烧 录器的使用 ASIC 问题上面大家可以放心,采 用ASC设计并不会造成质量的相对下降。这 里笔者特别说明一下这款烧录器的不同之处, 该款由于使用了USB2.0 FULL SPEED的链 路层, 当你在使用这款烧录器的时候最好确 定你的电脑主板是具备USB2.0速度标准,如 果不是USB2.0的接口,那么在烧录XG2T 2005 烧录卡的时候速度将会大大降低。所以 这点值得各位玩家的注意。

这次的XG2Pro卡带的PCB的颜色是采用紫色的、给人的感觉比较舒服。烧录卡的核心虽然也是 ASIC 芯片的设计方式,但写原来的XG2T LINK 的版本有所不同,以前的设计是 ASIC 直接封装在烧录卡的 PCB 上面,现在的



▲XG2Pto 256M卡带PCB正面、



▲XG2Pro 256M卡带PC8背面。

改局化就A与S片一小上后P脚进船设是IC存A集个的面通B连是模计把片档芯在较B然小引到小块,把片档芯在较B然小引到

烧录卡的主要PCB上面。这样的设计优势就是烧录卡的主要PCB只是闪存芯片容量不同的 关系。而配合不同的 ASIC 芯片模块就能够改 变成为其他的版本的烧录卡设计思路。也就是 说,上面的这个 XG2 Pro的烧录卡的闪存PCB 也能够用在 XG2T 2005的 ASIC 芯片模块上面

这样的小局部设计思路在烧录卡当中还是首次,不仅方便了厂家的生产,同时也降低了积压闪存的风险,并且在烧录卡ASC核心出现错误的情况下维修烧录卡只需要更换ASIC核心小模块就可以了,降低了维修成本。

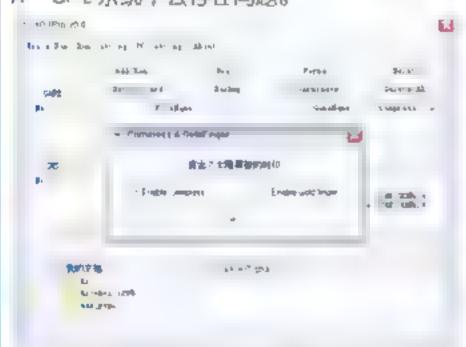
通过左下的图片就可以看到,XG2Pro采用的SRAM记忆芯片的型号是HY62U8200,这款SRAM芯片是韩国现代生产的产品,在国内多数的烧录卡当中经常看到,EZ和ZP卡带都采用过。在XG2Pro卡带PCB正面的ASIC芯片小模块可以看到每个银白色的无源式石英晶体振荡器,也就是平时在数字电子电路中经常使用到的晶振,发现了这个零件就可以说明了XG2Pro也是具备了时钟功能的基本条件。实际上,这个ASIC芯片就是当初在XG2T LINK使用的更完整的版本,即当初在XG2T LINK使用的更完整的版本,即当初在XG2T LNK表现优秀的硬件存得记忆方式在XG2Pro上面也是同样优秀,如果出现XG2Pro支持不了的存档,那绝对是烧录软件引导程序没有优化好的问题。

XG2Pro 烧录卡的PCB背面是焊接UBGA 封裝的MCP闪存芯片的位置。这款256M的烧 录卡使用的是INTEL的型号为4050L0ZBQ0ES 的 MPC 的闪存芯片。这个芯片内部包含有 256Mblt NOR 闪存和 84Mbit 的 SRAM 空间。 XG2Pro的压缩功能的解决方法与GBALink ZIP的方法一致, 都是通过MCP和片的SRAM 区域来释放压缩的游戏ROM,而且MCP芯片 的体积都比较小,上面的 INTEL MCP 芯片和 这种芯片以前都是应 食指指甲盖大小相当: 用在手机领域的、随着 GBA 烧录卡的发展, MCP芯片在烧录卡里也有了一番作为,在科技 进步的同时也给烧录卡的功能多样化创造了条 件。在XG2Pro的背面PCB中,发现了一根漆 包线的跳线连接在 C4 电容和 PCB 之间,从连 接的电容位置可以看出,是为了增加信号的稳 定性而做的屏蔽设计,希望在产品上市的时候 能够取消这条跳线。因为产品存在跳线都给人 以不是成熟产品的感觉。



▲挠录《最终幻想战略版》中文版时出现的错误信息提示。

XG2Pro 的测试电脑平台配置如下: CPU P4 3.4G (C内核800外類), 主板865G(具备 USB2 0接口),内存1G.操作系统为Windows XP 媒体中心 2005版(操作系统已经集成 SP? 补丁包): 游戏机测试平台是(我们的太阳)限 定版 SP 和黑色 GBA SP 共两台。用《我们的 太阳》限定版SP测试连续使用射间,黑色GBA SP做游戏截图拍摄时用、测试游戏为《恶魔城 白夜》中文版、《恶魔城 绕月》中文版、《口 袋妖怪 红宝石》386 中文版、《最终幻想战略 版》中文版、《散终幻想战略版》英文版、《SO 高达G世纪〉、〈星之卡比(镜之大迷宫〉和〈王 围之心 记忆之链》中文版。在测试中发现的 问题比较多,比较明显的就是08版本的烧录 软件在进行烧录游戏的时候比较容易烧录失 败。不过官方的软件说明当中已经说明了在 XP SP2系统下会存在问题。

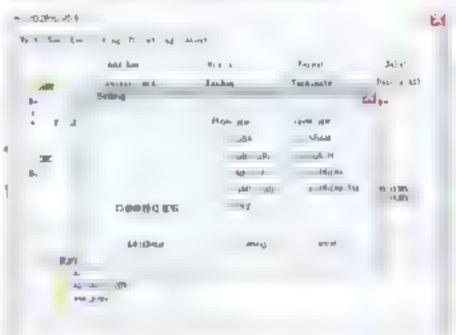


▲选择是否使用压缩功能时的提示菜单。

目前软件还有一个比较明显的 BUG 就是游戏中文名识别不正确。把《最终幻想战略版》中文版识别为《洛克人EX3》、《恶魔城 脱月》中文版识别成为《街霸方块2》、这足以说

明烧录软件在游戏菜单中的内部名称识别存在问题。

在游戏存档支持上也出现了不正常。测试的游戏中只有SRAM的游戏存档能够正常保存。这样的结构都是烧录软件的过错,说明引导程序的游戏存档识别模式还没有修改正常。虽然在添加游戏的时候可以双击ROM来调出存档属性菜单,但是其中的项目选择了之后没有效果,说明这个模块还没有完成。



▲未完成的HOM存档属性修改。

笔者测试的游戏当中,《最终幻想战略版》、《SD高达G世纪》、《毫之卡比镜之大迷宫》都出现了烧录失败的现象,都是在开始烧录正常到后半部分的时候就出现烧录失败的提示,比较郁闷,不知道是电脑系统的原因还是软件的本身问题。它方申明XPSP2支持不好的问题的确存在,希望XG官方能够加快软件的更新速度,完美地支持好XPSP2。



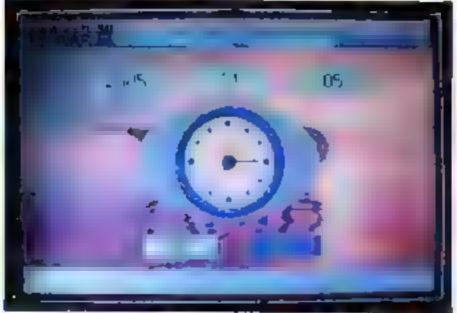
▲XG2Pro运行界面。

XG2Pro的界面非常简单。第一项是游戏,第一项是SMS,第三项就是帮助。虽然在帮助项目里可以看到按L键就能够设置时间,但是实际设置的时候按A键不能确认,也就是烧录软件里的时间调整功能没有打开。

官方说不能够调整时间但是能够在《口袋



▲帮助可以有到高整时间改革的说明



▲附回可以两整 但是不能够确定。汗1

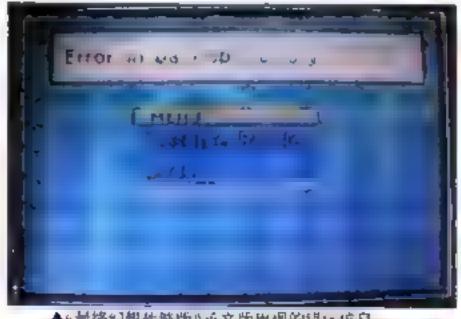
妖怪 红宝石》中正常运行时钟功能的说法在 笔者的测试中没有实现,原因在于(口袋妖怪 红宝石》中文版在 XG2Pro 上不能正常存档。 如果不能关机测试游戏中的封钟是否运行,是 本能说明游戏中的时钟功能起作用的, 随后 进行《最终幻想战略版》英文版测试结果也是 不能正常存档,会出现错误信息(如右图)。

接下来进行超常的间连续运行测试、我们 的太阳限定版GBA SP+《最终幻想战略版》英 文版自动演示, 开前光, 音電调韻大, 9小时 37 分灯红, 10 小时 53 分自动关机。

从测试结果可以看到, 由于当前的软件 进度问题造成的许多游戏都不能正常烧录和

存档。还有值得说明的地方,就是这款 XG2Pro的SMS空间是使用258M空间中的 B M 容量, 所以检测卡带的总容量只有 248Mbit,使用空间有246Mbit,消失的 2Mbit 空间就是引导程序占用。所以《王国 之心 记忆之链》中文版这个256M的游戏就 不能够正常地烧录到 XG2Pro 256M 卡带之 中,希望官方以后的烧录软件可以选择使用 单卡模式,这样就能够正常烧录 258M 的游 戏了。

XG厂家在说明 XG2Pro 烧录卡ASC核心 的时候,做了一个测试就是用XG2T LINK的 **烧录线烧录《忍者神龟》这个游戏后能够正常** 运行, 而单独使用这个新的软件烧录就不能运 行,会出现白屏现象。这样的测试结果就可以 说明烧录卡的ASC核心在支持游戏存档上面 硬件是完善的, 只是由于目前的软件引导菜单 问题造成了许多游戏支持不了的现象。由于目 前XG2Pro和XG2T 2005的烷录卡ASIC核心 就是原来的 XG2T LINK 发展而来,所以硬件 层面上支持存档是没有问题的,目前就是希望 厂家能够尽快完善烧录软件让该有的功能全部 正常发挥。



▲《最终幻想战略版》英文版出现的错误信息。

压缩燃来时制测试

游戏名称	游戏容量	存档类型	压缩占用空间	燒录时间	解压时间
(恶魔城 白夜) 中文版	64Mb/t	SRAM	50Mbit	2分25秒	36 I/)
(恶魔城 晓月) 中文版	64Mb t	SRAM	49Mb t	2分24秒	36种
(白袋妖怪 红宝石) 386 中文版	64Mbrt	FLASHIM V103		3分11秒	
(最终幻想战略版)中文版	79Mb/t	FLASH512 V130		烧录失败	
(最终幻想战略版)英文版	128Mb t	FLASH512 V130		5分29秒	
(SD高达G世纪)	128Mbit	EEProM, V124	_	烧录失败	
(星之卡比 镜之大迷宫)	128Mbit	SRAM_V113	_	烧录失败	
(王国之心 记忆之链)中文版	256Mb t	SRAM, F. V103		空间不够	
(F-Zero)	32Mbit	SRAM_V110	23Mbit	1分08秒	19 PI)

备注、《口袋妖怪》采用压缩烧录完成后解压出现自屏现象、不压缩烧录运行正常、但是 存档保存失败。压缩占用空间包含了引导程序所占的空间。

硬件发烧馆。

这款XG2Pro与XG2T 2005、XG2T LINK都可以任意删除游戏,从这点就可以看出ASiC核心的确出自于相同的"血统",SMS 功能也是具备的,不过美中不足的是在使用相同的烧录器的情况下,XG2Pro的烧录速度不像XG2T 2005 那样优秀,出现这样的结果,可能的解释就有两种。第一种是软件的不完善造成的烧录速度缓慢,这个问题比较容易解决。第一种就是XG2Pro采用的MCP闪存芯片的闪存区域的写人速度比较慢因而在根本上造成了烧录速度的缓慢,这个问题可就没有办法进行修改了,除非更换写人速度更快的MCP闪存。笔者希望是第一种情况。

这次的XG2Pro给国内众多的烧录卡市场 又增加了一个具备压缩功能的烧录卡的选择。 虽然目前软件的不完善给这款烧录卡带来了不 好的影响,但是随着软件版本的更新,那些曾 经具备的功能也能够在将来实现。回首这两年 的发展,国内的烧录卡从每个品牌的单一优势 功能到众多品牌间的优势互补的发展来看,国 内的烧录卡的众多功能将是人有我有、人有我 优。希望目前的相互学习的竞争方式能够引入 到即将开始的NOS烧录卡里来,这样给国内玩 家选择的空间就更多了。

优点

- 1.采用新型的USB2.0 FULL SPEED 烧 录器,兼容NDS;
 - 2.支持ROM压缩功能;
- 3. 具备时钟的使件基础功能。使软件更新 后实现时钟功能成为可能。
- 4. 具备SMS功能, 软件的更新是使用SMS的前提;
- 5. 自定义墙纸功能, 满足喜欢个性而另类的玩家,
 - 6.超长的使用时间:
 - 7.分区管理方式,烧录游戏更随意更轻松。
- 1.软件的开发进度落后限制了卡带功能的 正常发挥:
- 2.采用更换式电池设计的卡槽比较紧。更换电池的设计增加了日后购买电池的费用:
- 3.SMS区域占用256M闪存的空间,不能够烧录256M的游戏;
 - 4 目前的测试样品存在跳线情况。

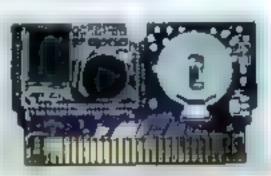
目前、XG官方对购买过XG产品的玩家进行了优惠换卡的活动,活动一直持续到4月底。

想换新版烧录卡的玩家可以登陆到http://www.xgflash2.com了解详细的活动信息。

XG2T 2005 的高试 *> 充

上期的《掌机王SP》已经刊登了XG2T 2005的相关测试。笔者在这里需要补充说明的 就是 XG2T 2005 的卡带硬件说明。

笔者收到的 XG?T 2005样品 是该系列的最高 是该系列的的是多数的的是是多数的的是是存储的的是是存储的的是是存储的,在烧录256M 对以达引导程间。 以达引导程间。 SMS 也需要现4



▲ XG2T 2005烧景卡PCB正面。



▲ XG2T 2005烧景卡PCB背面。

个256M游戏的同时烧录。)

从上面的 XG2T 2005 烧录卡的 PCB 中可以看到。1G的 XG2T 2005 烧录卡采用的 SRAM 芯片是 HY62U8200 芯片,但是从型号来看应该是 2M容量的版本,但是软件显示的容量是 4M的版本,这点有点奇怪啊。不过笔者认为 1G的烧录卡只提供了 4M的存档容量的确不算多,还有 XG2T 2005 也包含了 SMS 功能, SRAM 芯片的容量大小就不是非常重要的了。 另外,在 ASIC 核心的小模块上面也发现了石英晶体振荡器,说明 XG2T 2005的硬件已经具备了时钟功能。

卡带背面的 PCB 就是 INTEL UBGA 封装的闪存芯片, 型号是 440002LDQ0。18 的版本有两片相同的闪存。在背面 PCB 左上角的小芯片是逻辑电路芯片, 提供 16 的寻址范围的扩充地址位。大家在看到 256M 版本的 XG? T 2005 烧录卡的时候就会发现 256M 的烧录卡是不具备这个逻辑芯片的。

XG2T 2005 的烧录速度的确让人乱目相看,从以前的最慢到目前的最快,都能看出厂家在不断努力完善自己的产品。特别是1Gb的产品如果烧录速度不能提升,那么烧录1G的游戏至少需要1个小时,这个时间是任何人都不能够忍受的。所以XG2T 2005 版本的烧录卡的烧录速度表现是让人满意的。随着软件的不断完善,XG2T 2005 烧录卡的功能也将更完美。



1而抵抗

惊爆 一广州豪华版PSP降到2000元整

首先声明:这绝对不是愚人节新闻!于2004年 12月12日发售的PSP(这里特指豪华版),在中国经过了新斯续续4个月的降价风潮,终于从5000元的 天价跌落到2000元这个比正常价还要便宜的惊人价格。

我们来算这么一笔帐。豪华版 PSP 官方售价为 24800 日元,这是不含税的价格。七七八八折腾下来 怎么说也得折合人民币约2100元。而广州4月8日的 豪华版 PSP 已经卖到了 2000 元的价格。向来在全国 游戏售价上有优势的广州。这次终于曾次将豪华版 PSP 拉到了 2000 这个让广大玩家敏感的分水岭。

根据笔者的调查。发现要想以 2000 的价格入手 豪华 PSP, 还是带有一定条件的, 那就是必须随机购 入任意一款 PSP 游戏。

大家听到这、干方不要觉得"2000"只是商人放出的烟雾弹,担心搭实的游戏要卖到400多元。{笔 者也最讨厌那种商人了,豪华版PSP开价仅1800,接 着买个游戏要500,买个贴膜要100~~~} 而实际的情况就是另买的游戏只收取350元人民币。也就是说玩家只要付2350元,即可立刻购入豪华版PSP+任意一款游戏,而随机购实任意一款PSP保护贴的话。也只需要20元。(大家都知道、游戏配件都有很大的利润空间、平均价格为40元的PSP保护贴,随机购入

保护贴的话。商家就给个优惠价 20 元、这样不管对 买家还是实家都有好处。)

光买主机而不买游戏的人想来不多。况且每款游戏 350 元的价格也不算贵、如此一来、以 2000 的价格入于豪华版 PSP。一点虚假的成分都没有(

说到游戏。大部分 PSP 游戏的售价都是 350 元、少部分新上市的大作则要卖得贵一些, 比如《刀锋兄弟会》高达 450 元、但相信很快会跌落到 400 以下, 急于入手的朋友不妨耐心等一等。

和 PSP 息息相关的 Sony 记忆棒方面。笔者所知道的情报如下。

SanDisk 牌 512M 短棒水货 550 左右,行货 570 左右。

Sony 牌 512M 短棒水货 580 元左右, 行货 620 左右。

水货在大陆无法保修, 其质量和行货一样, 注意 别实到假货就行了。

和PSP相对应的是,任天堂所推出的NDS现在售价在1180元左右,比半个月前笔者报出的1200元便宜了20元。新推出的陶瓷白以及墨黑两款新颜色NDS也以相同价格悄然上市,随机购入游戏的价格在250元或者更高。而小神游 SP 的售价仍日保持在850 左右。水货 SP 比行货仍 扣费一二十元。

各地掌机价格参考

				Name of the last o		
广东广州	江西恐龙	2000	_	1180 元左右	650左右	比行货便宜一二十元。
山西太原	逸豪电玩	2200	2000	1350	650	_
广东深圳	久圣电玩	2350 (帯游戏)	2100 (带游戏)	1100	-	650
辽宁大连	仁和电玩	2250	1850	1200	860	600
	反友楚战机专奏店					
天津	MARS电玩	2090	1990	1550 (帯游戏)	659	-

以上所有价格中、除特别注明"带游戏"的以外、其余都是不带游戏的价格。各地进货渠道不同,价格上肯定有所差异,因此以上价格仅供参考之用。目前来看、NDS也好、PSP也好、基本上已经和官方售价差不多了。如果钱已经够、又确实眼馋主机、那就出手吧、虽然以后会继续降、但一旦主机外壳、组装电池等泛滥起来,那时再买可就要把电池掉包、翻新机等等的恼人事情考虑进去了。最后,向所有提供价格信息的朋友们致谢。

個佛題溫

文 马修

完成了首发的成功和周边的完备、NDS终于开始了限定版之路;而PSP、则正忙于为自身配上各种漂漂亮光的周边。新主机的发售、确实让掌机的硬件周边变得更加丰富多彩、同时、我们也一起期盼两大新掌机能快些掉价、快些像GBA SP那样几乎普及到每个喜爱掌机的玩家的手中。

口类妖怪乐图模定篇NDS素品1

4月1日(这时间选的,汗),口袋妖怪乐园发布了2005口袋妖怪乐园限定版NDS,该款NDS以蓝色为主色,正面印有"PokePARK"的LOGO,翻开上盖,上屏幕

右看丘图款预月量焦通一是日侧到的标限定上发价的样1元还皮剪。定在旬售和 N,00名会卡影这版 6 限,普S都0名





除了

税)。

限量发售,还有5台该限定版的NDS将作为2005口袋妖怪剧场版(波导的勇者)公映时活动的奖品之一。

建温度集。五日集章集 Blaze 歌美上東)

记得以前硬件知消总给大家介绍的玩FC



"Blaze Pocket Fami", 简称Blaze。

该款掌机采用经典的红白配色,正面配有2.6英寸的TFT屏幕、十字键写连发键,此外,这款掌上游戏机还可写电视连接,还能外接两支红白机的手柄进行对战。而软件上,和POKE FAMI一样,可以支持现有的全部FC卡带。

inter J. TV 列的提票地方提供

在PS2大行其道时,PSone 單着自带的 便挑功能将PS的寿命再次延伸,而从此,带有显示屏的、便挑的PS2也一直出现在玩家的 梦想之中。如今梦想不再是梦,周边厂商ntec 已经针对PS2、Xbox和NGC推出了一种不同 的显示屏,这些显示屏直接插在主机的视频输 出端子处,不用时看起来还能折叠起来,并自 带扬声器。

先別欢呼雀跃,和PSone不同,这些只 是显示屏是直插主机而已,而真正想带出玩。

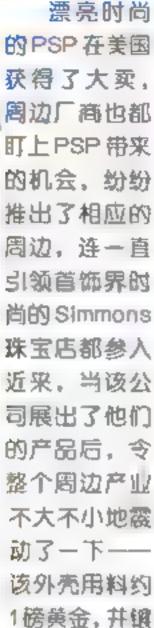


▲蒙非使挫新时代来临了7

能否且如何给主机充电,是我们必须要直接面对的一个问题。不过外表看起来,这些连接上 屏幕的主机们还是相当有型的。

首饰业温差推出的天价黄金钻石 PSP 周辺











折合人民币要 29万多······设 办法,这就是 引领世界珠宝 首饰湖流的翘 楚的大手笔。 除了这个,还

嵌了大约18克

拉多颗黄钻石

及黑钻石,此

款周边的售价

为 35000 美金,

有两款非常不错但也价格颇高的的PSP包,分别为真皮款式和皮草款式。

PSP 帕克保护包

在美国弄出如此天价豪华的PSP周边时、 日本的ミヤビックス也推出了NDS的金属壳保 护盒、该周边外壳用料为飞机标准的轻铝、橡



胶里衬则最大限度地降低了PSP在包内的摩擦与振荡。这款全名为PDAIR Aluminium case

for PSP的铝壳保护盒看起来洁净、大方又不 失高贵。该周边的价格由商店自由定价,目前 正在以3150 日元的价格接受预定。





Date I THE PSP N & P. S. S. S.

金手指能让玩家省却不少麻烦,但也把游戏性破坏了不少。因此对于金手指,玩家是褒贬不一的,但只要有市场,就会有对应的产品。英国著名的周边厂商在美版 PSP 发售后不久,就宣布他们会在4 月11 日以 39.99 美元发售一款 PSP 用的金手指软件。从此以后,次世代掌机游戏也不可避免

地面临着被修改得一塌糊涂的厄运了……不仅如此,由于PSP软件不存在区域限制,其他版本的如日版等游戏说不定也可以用这个软件来修改。





当2003年11月18日电子竞技被国家体育总局 列为正式开展的第99个体育项目时,标志着过去 被视为洪水猛兽的"电子游戏"已由地下活动正式 被国家予以重视、承认和推广,一时间全国的游 戏玩家都为之雀跃。的确,对于游戏迷来说这是 一个重大的节日,也正式宣布中国游戏业从此进 入了一个新纪元。

转眼一年半的时间已经过去,在这段时间里不仅国家选拔并组织高水平运动员成为电子竞技 国家队,代表中国去国际参加各类电子竞技比赛,而且在国内各地的电子竞技联赛也办得热火朝 天,吸引了无数高水平的玩家,在比赛中选取佼佼者成为职业选手。这些普及电子竞技的活动、 提升了电子竞技在大众心中的地位,增加了电子竞技在全国范围的影响,增加了各地玩家电子竞 技的水平,同时也为国家电子竞技队输送了人才,可谓一石四鸟啊,不过说到有全国影响力的比 赛,那就得数电视游戏竞技竞赛(CGT)了。CGT以其赛事定位高、组织规模大、影响范围广,而 成为同类型活动中最具号召力的一项。而CHINAJOY作为国内最大规模的游戏专业展会,第一届 的COT就在其会上完美谢券。所以在今年7月即将举办的第三届CHINAJOY上,神游科技(IQue)受 邀以2005CGT"惟一官方合作伙伴"的身份携手这一国内目前规格最高的电视游戏竞技大赛。 同时神游科技也发布了"神游DS"(即DS)将于今年CHINAJOY上亮相以及的一大批最新的产品将以 "党技项目"的形式首度登场的消息。 时间各大掌机论坛猜测DS和软件售价的讨论又是激烈展 开,可见国内玩家对IQue的关注程度之高!

在看到(掌机王SP)12辑上登出了可以咨询 活动情况的邮箱地址后,笔者很快地发了一封 Emar过去询问有关活动如何报名以及详细情 况。一天后,很幸运地收到了iQue公司的回 件:得知神游公司举办比赛的4个竞技项目游 戏,包括2个DS游戏(大合奏)、(山脊赛车 DS》、1个GBA游戏《瓦力欽制造》

和1个神游机游戏(马力欧医生)。 并且注明了上海赛区神游竞技的 报名她点:来福士广场地下一楼 (季机区), 时间: 是3月28日到4 月24日。

既然知道了地点,笔者就在4 月2号这天带上数码相机奔向来福 土广场而去。在公交车上一直在 想这次活动报名的人会很多,报 名现场的气氛一定也热烈。到了 广场乘着电梯下到地下一层,又 穿过色香味俱全的美食区终于看 到了目的地"手机世界,游戏天 iQue指定上海报名点。

路很远就看见IQue 专卖的柜台前围满了 人, 本以为都是前来报名的玩家, 心中一惊, 想到不会名已经报满了吧,于是快步冲向前想 抢下一个宝贵的名额,走近才发现都是父母带 着孩子或是情侣来购买小神游SP或者游戏卡带

ARTHUR AND ARTHUR AND



1

和

湖

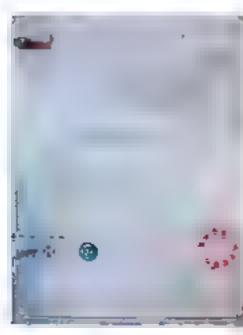
俱

1



的,看来神游的生意还真是做得不错啊,本想 给活动的海报来张巨幅特写, 谁知环颠拒台一 周,居然没有发现有关神游CGT活动的任何宣 传广告! 于是就询问了一下站在柜台里的店员 GG神游CGT比赛是不是在这里报名,店员GG先 指了一下偶背后的两台的神游机,让偶先着看 上面有关活动的广告单,这时才发现在放神游 机的台子上有一叠广告。于是就从上面拿了一 张着起来。原来这次活动分为全国性项目和她 区性项目两种、全国性项目就是前面所提到的 四个游戏。将分别在上海、北京、成都、广州 四个地方举行选拔赛,然后决出前八名参加在7 月份CH NAUOY上的总决赛。而地区性项目是 PS2上的《实况足球八》以及Xbox上的《死或生终 极版》、《街头赛车?》二款游戏,但只接受上海 地区的报名,对外地的玩家来说确实很可惜。

2004年3月25日~2004年4月25日全国报名 (上海、北京、成都、广州)。2004年6月1日~ 2004年6月30日全国选拔赛(上海、北京、成都、广州)。



▲比赛的报名表格。

2004年7月21日~ 2004年7月23日第二届 CHINAJOYCGT全国 总决赛(上海)。

报名费是:20元/人,同一人每增加一个参赛项目多收5元/项,其中(风力饮制造)这个游戏的报名是免费的(奇怪,为什么这个不收

报名费呢?偶等会儿再问 店员吧),相对来说活动报 名费是比较适中。

看完了活动介绍店员 GG就给了偶张报名表,在 填表的时候文向他询问也询问了 一些活动的情况,得知这 一些活动的情况,得知这 次在来福士的神游报名点 只有二十个名额,偶赶紧 是:000008,前面竟然失 一惊!这与预想的热头的 一惊!这与预想的热头的 天的报名素象相差甚远。 看到偶惊诧的样子店员GG

解释,"活动上说是3月28号开始报名,其实我们这里今天早晨才有这个报名表的,前几天来的玩家都没有报上名。"原来如此啊!不过难道这次活动上海只有30个名额,这也太少了吧?上海别的地方有没有报名点了?神游的IDS什么时候能够发售?每种游戏的比赛方式以及内容是什么?为什么(瓦力歇制造)这个游戏的比赛不收报名费呢?对于上面的问题,店员却连连摇头说不知道一一迫切想了解的东西得不到满意的回答,真是令人郁闷!还好店员给了偶个电话号码说可以打过去询问一下,于是偶站在一旁拨起了手机。

"您好,这里是神游科技,请问您有什么事情……"随着一个甜美的女声响起,不一会儿解答了偶的所有疑惑……不过偶的手机费(TT)。



此题设置

原来全国性比赛的竞赛规则是这样的:每个项目入围总决赛人数分配如下:上海×3、北京×1、成都×3、广州×1。

大合奏

选用模式: 单人游戏

比赛规则:第一轮

选用曲目"JingleBells", 按照演奏完毕后的分数



高低诞生前四名。第二轮四位选手通过分别用主音调弹奏"超级马力欧、Entertainer、拍手之歌。然后取平均分最高者入围决赛。

马力欧医生

选用模式: 挑战记录

比赛规则:上 海、成都得分最高

小

神



的前3名获得决赛资格。北京、广州得分最高的 第1名获得决赛资格。

山脊赛车DS

第一轮模式: SinglePlayer的TimeAttack模式。

赛道: 1-1 RIDGERACENOVICE、LAP

2 CLASS-S.

赛车。由选手在游



戏初始的4辆赛车中自选一辆(AT和MT模式由 选手自选)。

规则:比赛中用时最短的8位选手按排名进入下一轮。

第二轮模式:双人淘汰赛,采用 Multiplayer的Single—Card模式。

賽道: 1-2 REVOLUTIONNOVICE、LAP: 3、CLASS S。

赛车:由选手在游戏初始的4辆赛车中自选一辆(AT和MT由选手自选);

规则:8位选手采用抽签决定对手,经过四 分之一、二分之一比赛后的胜利者入围决赛。

地区赛冠军	奖金500元/名
地区赛亚军	奖金200元/名
决赛冠军	奖金5000元+iQueDS台/名
决赛亚军	奖金2000元+iQueSP一台/名

瓦力欧制造

选用模式:单人游戏

比赛规则: 选择单人游戏中的任意主角,

通过该人的全部关
卡均可获得奖品。

來奖品数量有

限赠完为止。



咨询员通过网络又查到本次活动在上海一共十五个报名点,每个报名点的名额在30到100个不等。除了iQue指定的来福士这个报名点外还有新亚电玩、智力范电玩、上海游戏基地等,各个电玩点也可以报名(详细地址和联系电话见文后表格)。不过寒一个。iQue指定报名点的名额居然是最少的……

語的现象

在偶打完手机后发现一个玩家也来报名参赛,好机会当然不会错过,于是来了个小小的 采访:(左传以下简称左,陈同学以下简称陈)

左: 你好, 你好, 请问你是来报名参加神 游科技比赛的吧。

陈: 对、对、你是……?

左:哦,我是"混沌星辰"的左传,想对你做个采访,可以吗?

陈: 混沌星辰啊,我知道: 就是那个什么 《图书仔》的, 对吧。那个是你做的吗?





左:(大汗……)不,不是偶,偶只素打杂的,不说这个了,你是从什么地方知道有在这里报名参加比赛的?

陈:我看了(掌机王SP)以后发邮件给神游的然后知道在这里报名的,于是就来了。我31 写就来过了一次,结果那个时候没有报名表只好又回去了。我家住青浦啊,两个小时的车程——

左: 真是一个热心的玩友啊! 为什么要来报名呢?

陈: 支持国家的电子竞技产业嘛! 呵呵, 其实我是一个任饭,家里有NDS、神游机,正 好这次比赛就是这两个机种的游戏,再加上奖 品很丰厚啊! 我可是高手哦,夫天在家与GF— 起玩马力欧医生。哎,左传这次参加了吗?

左: 我当然报名了啊。不过神游机没玩过,只有一台NDS……这个全民健身、重在参与(心想: 多了一个强劲的对手啊!)。陈同学对神游(DS的发售有什么看法呢?

陈: 当然支持了! 毕竟是我们自己的东西啊! 神游科技在发售小神游SP的时候就给我们国内玩家一个惊喜, 不知这次怎么样呢! 不过现在好象还不知道什么时候推出啊, 希望售价可以低一些, 更重要的是软件方面要跟得上, 要给我们中国玩家支持神游更充分的理由。

左: 偶也和你一样很期待行货哦, 准备发售以后再实 台。你对这次比赛的规则,有什么看法呢?(偶把刚打听到活动的消息都告诉了陈同学。)

陈:啊?一共那么多人参加啊,看来我进入决赛是有些难度了!(两人一起大笑)规则还好,满严谨的,不过决赛名额每个地方的不一样呢?感觉上应该每个地区各两个名额比较公平些吧。不过我想神游也有它自己的考虑。愿,不管怎样,从现在开始每天都要进行特训了!为了IDS!

左:(可真是个热血的玩家呢。)那就祝你 在比赛中能够取得好成绩吧!

陈:好的、谢谢啊! 左传你也一样!

经过短暂的采访后以及以往在网上与朋友 交流、觉得现在很多玩家对神游的期望是很高 的,也相信 Que不会让大家失望。会以更好的 产品、优质的服务来回报关心自己的朋友」

临走的时候店员GG提醒偶在6月14/16日来 拿参赛证。这次的报道也该告一段落,等到6月 底的全国选拔赛偶会再给大家带来现场火热采 访的。

游

(P

最后放上一张本人宠物的强图,这个pose也算对7月份CHINAJOY上CGT的渴望和对中国电子竞技未来的期份吧!



报名期间	可. 玩家们可在这里办理报名手续与免费试练游戏	
城市	报名地点	咨询热线
上海	来福土广场地下一楼(手机区)	021-53854458 1025
成都	成都数码广场1楼ZC10号 爱琴海精品数码行	028 -86513400 5142
广州	广州市天河路石牌、太平洋电脑城 - 期211室(华众店)	020 38823942-2626
	广州市中山六路190号。中六电脑城2楼68室,天之才电脑店	
北京	中关村鼎好电子市场地下一层南区,鼎好B1101专柜	010 85805507
	朝阳区东大桥旺市百利科技世界 层、旺市百利1006号精品间	

*所有在IQue指定点报名的选手,均可获得iQue提供的精美纪念品 份(数量有限,先到先得)



REFLASIFIED.

各位是否还为不能在PSP上欣赏网络上闪客高手们制作的一部又一部搞笑FLASH而遗憾呢?没关系,今天我就介绍一下如何转换FLASH文件(SWF格式)。首先大家跟我来认识一下MagicSwf2Avi。

Mag cSwf2Avi是一个独特的图像转换工具,它可以帮助你快速的将SWF格式的Flash的画转换为AVI视频文件格式。支持自定义AVI编码方式,转换后的AVI文件可以是任意的分辨率和帧,支持IntelVideot。DivXProv5.05Codec、XvlaMPEG-4Codec等多种压缩编码号,整计转换后的文件可以用类似于Aftereffects和AdobePremiere之类的视频编辑工具进行编辑操作,它还可以帮助你将SWF格式的Flash动画文件转换为GIF动画、TGA或者TIFF图片文件格式。当然我们的主要目的是利用它将flash转换成AVI格式的文件,进一步转换成PSP可以识别的MP4格式。

首先打开软件,进入操作界面,点击左下 方的ADDfiles按钮,选择我们要转换的FLASH 文件。下面的文件类型选择SWF。

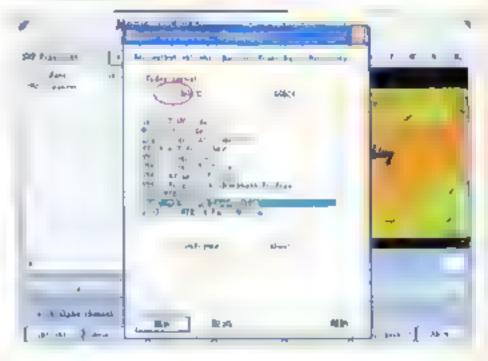
Wings Subtack and the state of the state of

定转 FL件以界的当所换 SA 后在面空的文可作面处

预览。然后点击Options设置转换参数。视频格式化选择RGB32解码器,类型选择

"Divx:—)MPEG-4Low-motion"。resize是设置转换后AV画面的宽和高,建议不要动。保留原文件的大小和码本就好了,等AVI转MP4的时候再设置也可以。

FrameRate设置,Rate类型选择第一个OrginalFrameRate,速度自己看着设置就可以,因为毕竟是FLASH,不要求太高的品质。Directory选项内,上面的足刚才选择源文件的地址,在下面的Convertedfliedirectory选择你要保存转换后文件的目录。设置完毕后,点击确定按组。



回到主操作界面窗口,选择下面的 ConverttoAvi后就开始转换了。此软件的转换 过程是分步进行的,首先转换声音,然后是图 象,最后再把它们整合成一个AVI视频。

怎么样。这个软件的操作是不是十分简单



呢?下面再给大家介绍一个更简单的FLASH转 AVi的软件,不过没有MaglcSwf2Avi专业,比 较适用于初学者,它就是(Flash转换王)。 《Flash转换干》是梦幻科技的又一力作。是国内 首个可以将Flash的SWF动画转换为VCD/ SVCD/DVD/AV等标准视频格式的优秀转换 J 具,它可让Frash动画在家庭电视机上、在移动 VCD/DVD机上、在车载媒体系统上自由欣赏。

下面让我们看一下它是如何使用的吧。

首先打开软件,,进入主操作窗口。点击 右上方的"添加一个FLASH文件",选择你要转 换的文件。洗定后自动弹出设置转换参数窗 口、转换后的格式洗择最下面的AV·格式、导 出参数设置不要动就可以了。完成这一步后, 进入主操作界面, 在右上方的"浏览"选择你转 换完文件后要保存的路径。一切准备就绪,点 击"开始转换"就可以了。

注意一点。开始转换之前,软件会弹出一 个窗口,让你选择声卡和录音输入端口。声卡 处不要动,录音输入端口选择StereoMix点击 确定,就一切OK了。比上面的方法简单多了 Œ!

然后我们再把转换好的AVI文件用以前我 们所学习的AV 转MP4的方法做最后的加工, 即可传到我们的PSP上欣赏各种各样的FLASH 动画了。怎么样,是不是很COOL呢?

经常听到朋友在网上抱怨,说一部电影太大,又没有大容量的MSD卡,根本放不下。如何 解决这个问题呢?今天和大家共同探讨如何实现影片的切割与合并。这样一来,我们就可以把 一个电影分成几部分在P5P里欣赏了。

我们需要的软件是NanDub, NanDub是一个基于VirtualDUB开发的DivX/Xvid编辑、制作 软件,可以说是最好的AVI/DivX文件切割软件,是一个绿色软件,按装了相应的解码器之后, 只要解压缩后就可以直接使用。

一、分割AVI视频文件

- 1.首先启动Nandub, 进入操作界面。
- 2.然后选"文件→打开视频文件",选择我

自然作 利用水 自然上 夜节。 4.00 花耳 ** T* 1471

· Participation 的要分割的AV影片。打开之 后, 你会看到操作的主界面 有两个方框,代表影片正常 载入。你可以在上面的方框 按一下右键, 在选单中选1/4 大小, 可以检查影片内容。

3.在功能表选 择"视频 +直接复 制视频流", 让影 片保持原有的视频 压缩方式输出。之 后, 在功能表选 "音频", 将"AVI音 -------:



频"以及"直接短制 普频流"全部洗上。让影片采 用原来的音源压缩方式输出。

- 4.在NandubDD能表上洗取"编辑~移到开 头",回到影片的播放起点。在Nandub视窗底 下的有个"一"的按键,按一下设定分割的起 点。
- 5.接着要分割出适合的大小作为第一部 分。在功能表的"编辑一跳到……"按下、会出 现画面跳接的对话框。在"跳到帧"的对话框中 勾选"跳到指定时间的帧",然后输入帧数后会 跳到指定帧处。而"输入相应的时间",输入你 想要开始的播放时间点。(这可以自己做调整) 按下确定后便可看到影片已经跳至你所指定时 间的画面了。之后在视窗底下的图案"一"按一 下,设定影片的分割终点。
- B.设定完起点跟终点之后,下方的影片播 放钠会转呈灰色。 这就代表要分割的影片长

。玩转PSP_

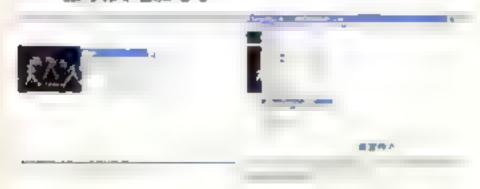
度。然后在选"文件→另存为AVI",将分割的影



片输出,出现 "保存AVI2.0文 件"的对话框。 选择你所要保 存的文件夹。 然后NanDub就 会开始转存分

割好的影片。完成之后 定要记住,不要将 Nandub关闭,因为还有下面的部分要转换,你 可以先看看分割完的电影档案大小。

7. 后面的部分就这样转换就可以了。你可以根据需要剪切适合自己观频的时间长度。这样 来,那些小容量MSD卡的朋友也可以在PSP上欣赏电影了。



二.合并AVI文件

会了剪切,合并就简单了。先启动Nandub,然后选"文件一打开视频文件"。打开需要合并的第一个AVI文件。第一个文件打开后,再选"文件一附加AVI片段",添加需要合并的其他AVI文件。再选"文件一另存为AVI",转存。下面的任务就是把剪切合并好的AV文件转换成PSP可以识别的MP4格式了。

给MPEG4文件加入字幕

再给大家介绍一个NanDub的功能,就是给MPEG4文件加入字幕。用NanDub能够制作带字幕的MPEG4视频文件,原理是一个将MPEG4文件解压后加入字幕再重新压缩的过程,加入字幕后对画质会有一定影响,但是影响不是很大。

操作之前诱先确定NanDub安装目录的 PLUGINS目录下有字幕滤镜,并确定你的PC里 安装了divx_311alpha。此软件必须安装,不然 最后压缩合成时会出现一个巨大的AV 文件而 导致转换失败。

1 软件全部安装完后,打开NanDub,点击"文件"菜单打开你要转换的视频源文件(*.avi),然后依次点击"视频"、"滤镜"、"添加"、在"滤镜"对话框的下拉菜单中找到"VobSub2.23"或"TextSub2.20"。在这里需要注意 如果你的字幕文件是图形格式的(就是文件体积较大,扩展名为idx和sub的那种),就选VobSub2.23;如果字幕文件是文本格式的,就选TextSub2.20。点选确定后会出现一个对话框,要求你打开相应的"字幕文件,找到并打开字幕文件后依次点击"ok"和"确定"按钮,这时字幕文件就已经被读取了。这时你就可以拖动屏幕下方的滑块来预宽加入字稳后的效果了。

2.下一步再次点击"视频"菜单,在"SBC选项"中选择"位频率计算器"。在这里手工输入你需要的加入字幕后AVI文件的大小,如700M,点击"计算",让NanDub自动为你计算转换所需的位率,然后选"确定"就行了。

3. 最后,打开"文件"菜单,选择"另存为avi"。这样我们的工作就完成了,等待一段时间,带字旁的文件就制作成功了。

EFFPSPEN SOURCE DE L'INTERNATION DE L'IN

PSP是SCE首度投入掌上型游戏主机的产品,由于其具备包括游戏、图片、影音播放与无线网络等多种功能。后续并预定提供各种服务与应用。故主机内部设计有32MB大容量的可覆写物体储存空间,预备用以扩充系统新功能以及改良既有的功能。终于。SONY公司在2005年3月24日起,开始对PSP主机的系统软件进行了全面的升级,并在官方网站提供了升级软件供玩家下型。本次所公布的系统额停更新方案。是PSP自去年底于日本发售以来的第一次更新。此次

更新的系统软件版本为1.50版。但是这次更新只是针对现有功能的小幅度改进,并未如先前所流传的非正式公开版 初体所显示的讯息那般,加入包括文书处理与网页浏览等众多新功能,不过随着PSP今日于北美地区的正式上市。以及后续预定推出的PSP网路服务计划,可以预期往后将还会有加入更多新功能的新版系统切体推出。下面介绍一下1.50版的主要变更。



一、设定

PSP的操作系统的操作语言在原来版本的的日语、英语两种语言基础新上增加了德语、西班牙语、法语、意大利语、荷兰语、葡萄牙语、俄语共/种语言。(没有中文还是白搭,相对于中国玩家并没有什么实际的意义。)

- 视频

改进了在播放保存在MSO卡中的影像时,即使再播放其他的影像也不会解除画面模式的设定。播放保存在MSO中的影像时,从休眠模式返回时将可以继续播放之前播放中断的影像,这个是否是改进就因人而异了。去除了按下。就回到影像开头的设定。(铭风:我经常在看到紧张片断的时候按下L回到开头重新看一个)

三、音乐

可以使用带有音调的拉丁字母为MP3音乐 文件或文件夹命名。从体眠模式返回时,可以 继续播放之前播放中断的音乐。通过以下几种 方法实行继续播放功能。

- 1. 按下线控的播放键。
- 2. 按下主机的START键。
- 3. 按△键调出菜单,选择再生。

四、图片

可以使用带有音调的拉丁字母为图片文件或文件夹命名。

五、其他

关机速度明显提升。

进入游戏时"PSP"LOGO所显示的时间较长,并有渐变为黑屏。相比之前的直接黑屏让人在感觉上觉得时间短了不少。

升级途径以及主要方法:

- 1. 通过购买专用的UMD韧体更新光碟进行 升级。
- 2.在线升级,即无线网路连线上网进行升级。(在12期的玩转PSP专栏详细介绍)。
- 3. 通过PC下载官方的升级软件后放置于 MSDuo记忆卡特定目录下执行升级。

而现在主要的升级途径就是第3种、毕竟省钱才是王道、基本各大论坛都已提供官方的升级包的下载。方法我简单讲解一下,首先下载SONY官方的升级程序到你的PC中,名为EBOOT.PBP,大小约14M,注意如果修改名

字的话则不能被PSP识别,所以不要改名。然后把PSP与PC连接,直接USB线也可,读卡器也可。在PSP的硬盘目录的GAME文件夹建立一个名为UPDATE的文件夹。把下载的升级程序放入UPDATE文件夹里面。具体分级如图。









断开连接。接上PSP的AC电源,运行PSP



上的GAME(ゲーム) 的MEMORY STICK (メモリーステイツ ク)选项(就是玩游 戏时选择的UMD选

项下面的那个)。

选择进人之一后会有PSP升级 行会有PSP升级 软件内容说明。 之后一路按〇 键,等待后成功 升级!



注意:升级时电池必须有一定电量(建议 MAX)。升级时必须插上充电器。(否则会提示不能进行升级操作)。升级时谓于万不要拔电源、电池、记忆棒!

关于升级后的常见问题

"CHARGELEVEL"和"HOURSLEFT"都是
"一"无法显示。

"POWERSOURCE""BATTERY和INTERNAL"灯会交替闪烁。

"BATTERYSTATUS""INUSE"和
"CHARGING"会闪烁。

碰到以上问题的话关机再升就会正常了。 主要是因为不同环境模式下PSP所计算的得到 的剩余电量是不同的,也就是说在MP3、 MP4、图片、游戏几个模式中显示的电量都是 不同的。新的150版本电量自动检测速度比1.0快得多,由于玩游戏和听音乐同一段时间的 电量消耗是不一样的,而PSP的电量显示则是 此种模式下电池可提供的续航时间的表示。所 以切换模式,电量的表示就会有差异。游戏转 到音乐,1.0版本大概要是用5分钟以上才能看 出实际剩余使用时间,而15马上就可以反应 出来了。所以诸如发生在玩游戏时显示一格 电,而返回桌面电量显示是满的也属正常。



- 했니다 독실현병문장

食堂里弥漫着一股东西焚烧过后残留的焦昧。 阿修雷不自觉地捂住了鼻子。古旧的壁炉中荷烧过东西的摄迹,烧剩下的黑色粉末间夹杂着一张并未全部烧尽的论文用纸,上面的文字仍然可以辨认

这样……此可以产生虚假的记忆了……记忆 的四数……只能在Another上进行……但是……要 使用的话……

又是Another)这到底是一台什么样的仪器, 又是什么人刚刚在这里出于什么原因把这些文件烧掉的呢?阿修雷心中涌起一团问号。

壁柜上的壁画中,两个少年无邪地笑着,左边的看起来年龄稍大,自然地将手搭在另一个男孩的 扇腾上。他们又是爱德华家族的什么人呢?

餐桌没有使用过的痕迹, 白色的餐布平整地 備在桌面上, 让桌角上的日根纸着起来尤为醒目。

11年前的报纸-

女性科学家的神秘死亡!

24日课夜,MJ研究所的住以子。罗宾斯 (28岁) 在自己胸部是到检查而亡,当时在现场的住以子的女儿阿修曾 (3岁) 因为解蔽在水板中所以远过了一场。遗体的第一发现者是她丈夫理查传。罗宾斯博士 (30岁)。譬方从当时的状况判断,嫌疑人很有可能就是她的丈夫理查德,目前他正在接受要方所说。

"妈妈··被杀了"阿修雷呆呆地望着报纸上的头版头条。11年前的那个夜晚再次在心头浮现……

那天夜里,妈妈和自己一起等待着爸爸回来 庆祝生日,桌子上是系着红色蝴蝶结的泰康能和已 经点燃的生日蛋糕……有人进门了……紧接着的是 妈妈的呐喊 然后 就是妈妈毫无声息地强在 了爸爸的怀中……

NDS

◆1人◆自希记忆功能◆4800日元(含税)

· X · A · A · C · C · O · NE · · ·

(可) 鏡望凱唱——

文 雷伊

"阿修雷,怎么了?" D 发现了阿修雷异样的表情。

"我不知道……该怎么办了 我想起来了 我和D 样… 我也看见了 "阿修雷皱着看头说道。"那个时候,妈妈浑身足血地……倒在地上死去了 "

"阿修雷·"

"妈妈被杀了……按纸上也已经这么写了 而且··杀死妈妈的人· 可能就是爸爸 "阿 修雷痛苦地说,"我来这里 ·想知道的不是这些 东西!"

" 网络雷。"

"行了……已经够了……我想回去了……"

"阿修雷······你是为什么才到这里来的?" D 没有阻止,只是反问道。

"为了见爸爸……我想问他一些真相……"

"那你去吧,你爸爸在等你。别忘记,阿修雷……你刚来这里时的心情……如果见到了爸爸妈妈的事情你特定也会全部明白了· "D用一种与外表极不相称的语气说道。

"但是・・"

"阿修雷、知道真相虽然是 体很可怕的事情 但却并不可悲 我就是因为不知道具相 · 所以才一直悲伤的 " D 叹了口气、"去吧、爸爸在等你呢。"

谈话室中的木制家具看上去依旧非常整齐. 矮桌上的烟灰缸中躺着一个精致的打火机,上面印着的B·E字样看上去分外醒目。酒柜前的收备机发出嘈杂的嗓音,让整个人都显得聒噪起来。阿修雷走上前去,小心翼翼地转动起旋钮,嗓音消失的同时,收音机中竟流出了悦耳的旋律。

"这曲子……是〈管用的奇迹〉。" D 立即就回忆起了曲名。

"顾问,我还是第一次听到呢。"

"……父亲很喜欢这个曲子,这在以前非常流

口袋剧场

行。" D 笑着说。

谈话室的门被打开了,随着木门的"吱呀"声,一名高挑的金发的男子缓缓走了进来。阿修雷眨着大眼睛望着眼前的陌生男子,无所适从之际,已被男子拥入怀中。

"阿修雷······我是理查德······" 男子紧紧抱着 阿修雷,凌乱的金色中长发让他看上去极其沧桑。

怀中的阿修雷吃惊地瑟瑟发抖,当一个等了 11年的人真真切切地出现在她面前时,其幼小的 心灵却无法去承受这一刻带来的冲击。

"……阿修雷。"男子蹲下身来,凝视着眼前的 银发少女,"我一直都在等着你。我到底该说些什 么好呢,现在你就在我面前……"

"爸爸……"阿修雷微微动了下腾角。

"DAS带来了吗?" 理查德问道,眼神中似乎 充满着异样。

"嗯,带来了,还有爸爸留下的卡带。"阿修雷 使劲地点头,同时脸上划过了一丝忧虑。

"怎么了?"理查德问道。

"杰西卡不见了……"阿修雷噘着慌,把杰西卡失踪的事情告诉给了理查德,并且开始退问起佐江子的死因。

"佐江子······你妈妈她······为了保护Another 和你 ·被侵入者射杀了······"

"侵入者?是谁! 到底是谁夺走了妈妈的性命。"阿修雷激动地问着,不久,却又将头扭向了一边,不自然地问道,"是爸爸吗?"

理查德轻轻摇了摇头。无奈地说,"阿修雷""我没杀佐江子……你妈妈她……对我来说是独一无二的 · 失去佐江子,我也失去了自我 · "

"爸爸·····" 阿修雷盯着眼前依旧陌生的中年 男子,不知道该说什么。

"为了佐江子······我要一直把Another的研究进行下去······"

"爸爸,Another完成了吗?爸爸留下的DAS 卡上是这么写的。" 阿修雷突然想起了什么。

"·阿修雷,Another是倾注了我和佐江子 人生的研究成果 阿修雷你来到这里,它就真正 完成了。"理查德意味深长地说道,这让阿修雷对 Another 充满了好奇。

屋子深处传来的撞击声打断了父女俩的交谈, 理查德的脸色顿时变得煞白,他慌忙丢下阿修雷, 仓皇向屋子深处跑去。

"那个人是你的爸爸?" 理查德走后,一旁的 D 问阿修雷。

"好像是……"阿修雷闭上了眼睛,"……感觉 有点不可思议——爸爸抱起我的时候,我感觉到了

烟草的味道……那个人……就是爸爸?我终于见到爸爸了一一但为什么脑子里是一片空白 …"阿修雷使劲回味着刚才与理查德的相遇、突然意识到了什么,问道,"对了……爸爸看不见 D?"

"······看不见。" D很肯定地说。

"为什么?"

"因为你爸爸··························" 阿修雷沉默不语。

"不用担心……大人都是这个样子

理查德迟迟没有。用来,阿修雷开始担心起了自己的父亲,好不容易才盼到的重逢如今却又成了一场空。无奈的她只得再次和D-起继续去寻找父亲的下落。

狭长走廊的另一头是爱德华家的厨房。各种厨房设备虽然摆放整齐,但却避免不了铁锈的侵袭。在碗柜中,阿修雷又发现了理查德留下的蓝色DAS卡带——

卡季905 理查據 的报告书 关于托马斯的小说 托马斯一直以起为小说象为自己的目标。现 在还智下的,就是他的几个敌情经篇以及以战争体 验为基础的一篇长篇 有传。这些作品不管在他的生 谁中还是出版社方面 所得到的评价却都不高,很多 后来都绝版了。

后记——托马斯有一段时期内一直用"栽堆· 者亦斯"这个笔名来、写推理小说。

满是铁锈的洗碗池还是湿的,难道是薄查德 刚用过?水池边的白色手帕让阿修雷的心再度稳到 了顶点,因为 上面占染卷鲜血。周房左侧的门被绳索紧紧地捆着,门前的地毯高高卷了起来,似 乎有人在这里挣扎过。利用厨房中的小刀切开绳索 进入仓库,却在里面见到了奄奄一息的杰西卡。

"杰西卡!快醒醒!"阿修雷大声呼唤着背靠

在柱子上杰西卡。

"阿·阿修雷、 是你啊"你 没事"具是 太好了。"杰 西卡慢慢睁开 了眼睛。

"你有没有哪里受伤了? 疼吗?"阿修雷把杰西卡的眼镜递给了她,焦急地问。



●口袋剧场⇒

"不要紧……但是还有些头晕……" 杰西卡用手撑起身子,吃力地说道,"我好像是被强行吸入了什么麻醉药…… 醒过来时,已经被关在这里

"到底是谁做了这么可恶的事情!"阿修雷愤怒地问。

"是比尔······比尔·爱德华·····理查德的同事。"

"比尔 爱德华!"阿修雷回忆起了理查德的留言。

"虽然我不知道比尔为什么会出现在这里一但是没错……那肯定就是他……阿修雷,你见到比你了吗?"

"没见到,我……见到了爸爸……"阿修雷摇了摇头,把自己与理查德相遇和再度失散的经过全部告诉给了杰西卡。杰西卡让阿修雷赶紧把比尔在这里的消息告诉理查德,自己则先在原处消作休整。

出门后,D 向阿修雷询问起了杰西卡的情况。 虽然杰西卡为人温桑,但她却也无法看见 D·····

Second andles



打开走廊的尽头的门, 阿修雷和D来到了爱德华家的主人劳伦斯的卧室, 而理查德, 却依日末见踪影。宽敞的卧室中陈列着各种深具主人公品位的装饰品, 书架上寨满了各色书籍, 同时还有一张蓝色的 DAS 卡带——

卡号 900 理查德的报告书,英于托马斯的妻子简

托马斯与大学时代同级的简·怀持结了婚,但 简如过得并不幸福。托马斯从战场四来后就病死 了,在托马斯瓦后,简一个人批养起了几子丹尼 尔。不过,她却发现丹尼尔得了心脏病,似乎她并 不能支付起昂贵的医疗费。

豪华的壁炉上方悬挂着一张一人的油画像、 中央的拄着拐杖的劳伦斯安祥地坐在椅子上,两边 是一对年纪相仿的青年男子。

"这个人…… 是谁?" 阿修雷指着老人左侧的 白衣男子问道。 "那个人……是我父亲……" D犹豫了一下说,"阿修雷,我想起来了。父亲带着我来到了这个房间……一起走到曾祖父所睡的床边……曾祖父安静地睡着,"我靠近时,他慢慢张开了眼睛看着我,笑得很悲伤……父亲紧握着曾祖父的手,哭了起来。那时,是我第一次见到父亲哭……" D的思绪仿佛又回到了58年前的那一天,曾祖父面带微笑地看着眼前的自己和父亲,吃力地向他的"小鸟们"道别。

画中劳伦斯的右边,是一位身穿黑色毛衣的 男子,D一眼就认出了他——亨利。

· 古東下方的抽屉中安静地躺着劳伦斯生前所留下的日记——

1948年5月,我所避免到的死期似乎终于要来 稿了。趁我还能推笔的时候,我就把现在在我心头 的一些东西全部写出来。

在我心具挥之不去的,是32年前的那天。那一天是我第一次将亨利和托马斯拖在手中……从因为反对我的生活方式而需求出走的我的儿子香纳德手中。那天终于寻来了我们和解的信,在为香纳德交和其来的计被我到您仍和后锋的我面前出现的两个小家伙,就是亨利和托马斯。那天他们那无形的发展,我永远也无法签怀。于是,我决定用我自己这双手将亨利和托马斯执养长大。我比任何人都是他们,希望他们比谁这得都幸福,而这也成了我的生存意义,一直支撑着我的心。亨利和托马斯,他们两个就是我幸福的两只小鸟。

他们两人像我所期望的那样, 茁壮地成长起来。终于有一天, 他们像看的像一样根据自己的意志选择了自己的道路。亨利以西家为目标, 而托马斯则想成为小说家, 他们给给从我身边自立门户, 此留下我一个人在这座大屋中, 我能做的, 就只有衷心希望他们今后的人生能够幸福了……

但是,在他们终于路上各自不同道路的那一 时,时代的波浪却将我的愿望打得粉碎。席春世界 的大战在即时开始了,他们两人被退往了战场,我 为他们两人留下的更德华家的全块也全部充了军。 我没有什么可以做的,就只有新特大战能够早日终 结了,新特我所爱的字剂和托马斯能够平安归来。 但是……

大战终于重告结束了,他们两人终于回到了我身边,可我两只幸福的小鸟却受到了伤害,失去了朝廷。亨利失去了拿西莞的右手,而托马斯也失去了相信别人的心。我用我这双历经沧桑的手符受尽创伤的两人枪紧,老泪纵横,就像32年前第一次拖他们时一样。我祝愿。他们身心的创伤能够早日痊愈……但如今却……从那时开始直到今天的这

□ 絵 副 協

些計日,我所做的到底是五确的吗? 我及陷入了和 看熱德尼胜一样的悲伤和悔恨之中。而即使下次我 的悲伤和悔恨会消失,他们即无邪的笑意,也已经 再也看不见了。

"曾祖父……" D看着日记,一阵心酸。

床头柜的抽屉里有一个信封, 信封口用蜡封住了, 里面是劳伦斯的遗言——我的财产在我死后, 全部转让给亨利·爱德华。

此时, 床边的门后传来了动静, 解除机关进入 暗室, 却看见一位倒在地上的男子。

"这个人……难道……是比尔?"阿修雷一边 警觉地问着自己,一边将地上的男子弄醒。

男子捡起一旁的眼镜, 缓缓站起身来, 目瞪口呆地望着眼前的少女, "你……难道是……阿修雷?"

"等一下,你是谁?"阿修雷一把拦拄了正欲 走上前来的男子,"你是谁?回答我!"

"你的名字……是?"

"我叫阿修雷」"

"··阿修雷,真的是阿修雷啊。"男子突然笑了起来,"……阿修雷,你已经长这么大了啊,阿修雷,快过来让我看看你的脸……"

"不要过来!"阿修雷恶狠狠地说。

"·你果然还是在生气吗 我丢下你一个 人不管 "男子低头说道。

"你休想骗我!别装得像我爸爸一样!我已经知道了!你就是比你!为什么?为什么要对杰西卡那样!"不等男子解释,阿修雷就大肆指责道。

"不是 , 我不是比尔…, "

"如果你不是比尔,那谁是比尔中绑架杰西卡 又想夺取 Another 的人不就是你吗!"

"阿修館……你为什么会认为我是比尔?"男子一脸疑惑地问。

"因为你是这个屋子中除爸爸之外的惟一一个 男人。"

"杰西卡发生什么事了?她现在在哪里?"

"哼,别装得什么都不知道的样子……我生气了 杰西卡对我来说是很重要的人,她总是在我身边守护着我…… 虽然她既不是爸爸也不是妈妈,但却同样重要 "阿修雷稚嫩的脸蛋上充满了严肃。

"……阿修雷。"

"其实我真的不太想来这个岛上……是杰西卡让我来,我才来的 · 但是,杰西卡却不见了是你袭击杰西卡并把她关在仓库里的 别装蒜子"

"阿修雷·····你冷静点听我说!我·····不是比尔!"

那你是谁?"阿修雷不屑地问。

"我叫理查德……不错,我就是你爸爸··" 男子推了推鼻梁上的眼镜,报出了自己的名字。

阿修雷仔细端详着眼前的高大男子,思绪再度回到了那个夜晚 ----那天晚上,在浑身是血的佐江子身边的,就是眼前的这位男子。

"别过来!"阿修雷用愤怒的目光盯着男子, 认定了他就是杀害自己母亲的区手。男子只好无奈 地摇头离开了小房间。

"阿修雷·"O似乎想起了什么,"我以前见过这个人。这个人,来过塞地 但是·他也看不见我

角落里的保险箱旁有封打印出来的信, 署名 同样是劳伦斯 我的财产在我死后,全部转让给 托马斯·爱德华。

小房间里的打字机上,残留着一封用铅字散打出来的还未寄出的信—— 类数据

我把没有寻给你的信打了出来。

我想了久想 教终还是决定跟随托马斯一起去。美拉她,现在我就把真相告诉你。我原本想把父亲我的想法和做了些什么都告诉给你一个人,但是现在看来这是无法实现了。英拉她,你妈妈以为是我亲了托马斯,原因就是我想自己独占那些遗产。但是,事实上如并不是这样……

在爷爷病危的时候,托马斯带着儿子丹尼尔一起来到了大屋,他已经好久没有回来了。而且在几天后,爷爷死去的那个晚上发生了意想不到的事情。

那天夜里……托马斯把我叫到了银鸟房间,这样对我说 "哥哥。已经够了……爷爷把在战争中失去右手的徐全食一起叫到了这所大屋,为了让哥哥你在面象事业上东山再起,为徐献出了如果和金钱。真了不起啊,哥哥。哥哥依没有事贪爷爷的别望,用左手面出了比右手更加出色的面。哥哥,所以我认为徐已经可以满足了,徐已经可以再回到自己的道路上了,这次该船到我了。"托马斯这么说看,从口袋里掏出了一个信封。他一边让我看,基一边继续说道。"哥哥,这是爷爷的遗言,上面写着这产继承人的名字。明天哥哥徐就在众人面前把一一

他兄声事号的可求开峰, 你吃是要养孩子,你吃是要养孩子。



"这是……亨利的遗书?"阿修雷将信重新放 回打字机,问身旁的O。

"遗书?"

"嗯,他说是跟着托马斯一起去的……肯定是 亨利写完这封宫·····就死了·

"呵修雷,这封信上所说的丹尼尔……就是我……" D 终于回忆起了自己的展名。

· "你就是円尼尔? D、那你在银鸟房间看到了什么?"

"……不知道。"

"D, 那在你父亲死后,你到底发生了什么事情?"阿修雷追问。

"……不知道,我什么都想不起来了。" D.捂着 脑袋痛苦地说。

"D, 快点想吧, 如果想起这个的话……那你肯定什么都明白了……"

研究空中堆满了各种研究文献,很难以想象。在这所陈目的大屋中会存在如此高科技的场所。左方的抽屉中有一份 Another 的论文和剩下的蓝色 DAS 卡——

美子 Another 最终式样的适和事项

Another 必须要启动代码才能启动。启动代码设置了两个代码,代码保存在DAS卡中。第一代码为 First Another, 第二代码为 Second Another。

卡号907 理查德的报告书

此永特这所大屋当做开发 Another 的场所提供 给我已经有一段时间了。如果再考虑一下当时问过 他的话,发现事情还存在着一些厌点。虽然此余说 自己是从 1994年去世的专家那里继承到大屋和小 鸟的, 但是共于母亲的事情他却基本不怎么提起, 听 说这只是因为此乐的母亲拒绝再次踏上这座小鸟车步 都都而终的缘故。比如的母亲到底是谁呢?如果知道 这个的话,那么比亦和爱德华家族的关系就很明明 了,但是为什么比示还是闭口不提母亲的事呢?

卡号 908 理查德的报告书

比尔为了听取关于 我研究经过的报告,条过几个月就要来大屋一次。有的时候,他会做出一些让人匪夷所思的举动。他的右手无意中碰到印有金鸟因素的日用小道具后,他突然做出了右手巨痛的动体。奇怪的是,此念 自己并没有发觉到这个。他似乎不能理解我的意思,这到底是怎么回事呢?

书架上摆放着一只全新的泰迪熊,左边是一张4人的合影……在大屋中遇见的两名男子、佐江子……还有杰西卡……十多年的他们看起来是那么年轻。而此时,阿修雷却又噘起了小嘴,因为杰西卡以前明明说过自己并不认识佐江子……她为什么要说谎呢?

不远处的电脑桌上,放着一张三口之家的合影。一身白衣的佐江子,尚在襁褓中的阿修雷。还有一在劳伦斯卧室后方的小屋中遇见的那个男子

见到照片。阿修雷想起了一切一一

那天夜里,打开衣柜门呼唤着她名字的,就是 照片上的那个人 不错,他就是自己真正的父亲——理查德·罗宾斯!

电脑的显示器还没有关闭、屏幕上的4个图标记录了理查德的留言。

红色——以后要注意,不要吃太多均克力。在 见阿修雷前,先把胡子乱干净,记得刷牙。

绿色——Another 终于完成了,比尔,这都写了你啊。你真是我独一无二的朋友,也是能够理解我研究的人。11年前,在江子死后,我抱着留下来的阿修雷。在以为自己无法从佐江子的死中重新站起来的时候,你的一句话给了我继续活下去的理由。"理查德,请继续研究,完成 Another。请将佐江子用生命守护的研究用你自己的双手继续下去。佐江子一定是这样期望的。"我点头听着你的话,就像你所说的那样,把阿修雷交给杰西卡,自己带着企文来到了这座岛上。而且,在你为这个研究给出的支持下,在Another完成前断绝和外部的一切联系,使用你所提供的器材一天天地研究起来。今天,Another终于完成了一比尔,我等着你。让我们两人一起启动 Another吧,然后……11年前的那天我没有问你的事情这次再跟你问个清楚。

盛色——关于DAS的追加事项。关于保持记忆的回放,只有DAS才能进行。第一代码收藏在白色的卡里,第二代码收藏在红色的卡里。追加代码为SAY919OKO。

橙色——佐江子……Another完成了。所有的

■日袋剧场



代码已经设定完成,之后就只等拿着 DAS 的阿修 電在这里出现,真正启动Another。佐江子,你和 我······因为Another而结合,你······是个很了不起 的研究人员,我们一起携手从事着国家机密级的记 忆研究,那个过程,终于让我们探索到了虚假记忆 发生装置Another的开发理论。在那些研究的日子 中,我们在互相竞争互生了爱感,终于决定一起共 度人生。而且,当你和我完成 Another 理论的时 候,你身体想也已经有了阿修雷。我们成了父 母……阿修雷刚出生的那一刻现在还铭刻在我心 中。抱着我们刚田生的孩子,你一边微笑,一边这 么说,"理查德,为了我们的孩子,我以后都不能 两继续Another的研究了……"那个时候,你已经 发现我们的 Another 已被研究所上层部准备事来 恶魔使用了,所以我们才没有经过研究所同意擅自 封印了Another的论文,将它锁在了保缩箱中,藏 在了自己家里。然后,我们就以Another的理论中 有重大的错误为由,提出了假的报告书,从而中断 了研究。你在那个时候辞去了研究所的工作,决定 作为阿修雷的母亲活下去……但是。11年前的那 个夜晚, 却发生了恐怖的事情。那天夜里, 你在我 怀里停止了呼吸……佐江子, 失去你的时候, 我感 觉我也失去了自己。而且,即使是在完成了 Another 的现在,那种感觉还没有消失。佐江子······ 如果可以和阿修雷再会的话,我该怎么跟他说呢? 阿修雷会原谅我吗?而且,11年前没有给她的东 西、那个礼物、现在要再次交给她……

礼物……阿修雷看着书架上系着蝴蝶结的泰迪熊、心里明白了一切。忽然间、她仿佛长成了一个大人,她再也不会抱怨父亲 11 年来对自己的置之不理、取而代之的、是理解和信任。

利用藏匿在研究室中的红白色 DAS卡片获取 密码后,阿修雷终于来到了研究室的深处,不出所料,刚才在劳伦斯房间中所遇见的那个男子正在这里等待着她的到来。理查德看上去比先前精神了许多,金色的短发经过了重新梳理,瞬巴的胡瓷也消

失得干干净净。看得出来,他做了不少准备。

"阿修雷,这就是Another。"看见女儿的到来,是理查德指着身后的大型白色机器说道。

"Another?"阿修雷走上前去,望着眼前这台造型奇异的装置。

"将你一个人丢下 11 年……所开发完成的东西,这就是佐江子……和我的 Another。"理查德深邃的眼神中流露出一丝无奈。

"谈话室里见到的'爸爸'··其实不是爸爸 ···袭击杰西卡的人 就是他 那个人就是比尔。"

"不错,那个人就是比尔·爱德华。"理查德 肯定地点了点头。

"难道……那个LL比尔的人……就是这屋子的……"阿修雷突然明白了什么似的说道。

"不错, 是拥有这座屋子的爱德华家的人。"没 等阿修雷说完,理查德就表示了赞同的意见。

这个结果令阿修雷和身为爱德华家一分子的D都大为废榜。比尔在收到Another已经完成的消息后赶到了这座小岛,当他得知阿修雷手上的DAS是启动Second Another的关键后,乔装成了理查德,并对杰西卡和真正的理查德下了毒手。Another是一台可以操作的人类记忆的装置,能够将不同于真实的虚假记忆根值于人心。起初是为了让遭到事故和有战争体验的人从这些痛苦记忆中逃离才开发的,但比尔却想把它用于歪处

在巨大的 Another 前,理查德向阿修雷道明了自己让她来这座岛上的目的,除了单纯的亲子重逢外,还有一个更为关键的原因一。让阿修雷使用Another,确认自己记忆中的真相。现在在他心中,还残留着佐江子死去那天夜里的恐怖记忆而这些记忆是否属实,他是否有资格继续做父亲这些都需要阿修雷来确认。因为只有阿修雷手中的那台DAS,才能够启动Secongd Another 回放他真实的记忆。

每件事情的真相都只有一个,虽然知道真相有时是件非常痛苦的事情,但这往往都是人们长久以来所期望和追逐的。现在的阿修雷已经没有选择了,她只想知道整个事情的真相 她也坚信,眼前这位慈祥的中年男子,不可能犯下惨绝人寰的罪行。"见到爸爸,你就什么都明白了。" 杰西卡曾经说过的汶句话,她永远也不会忘记。

理查德平静地躺在 Another 的平台上,冰冷的机器慢慢升起,将他脑部团团围住。阿修窗小心 質質地将手中插有由色卡带的 DAS 镶入了 Another 中央的插槽,代表当前记忆的 First Another 正式启动了!

口袋剧场

惊惶的佐江子 · 持枪的男子 · · 佐江子的惨叫……血光……

理查德脑海中的记忆原封不动地再现在了阿修雷眼前,在他现在的记忆中,是他自己亲手杀害 了自己的妻子,但这一切却还有待证实。

接下来。是红色卡片所启动的深层次的Second Another ---

佐江子倒在血泊中,奄奄一息地告诉理查德 有人要抢走Another······悲痛欲绝的理查德打开衣 柜的门,向正在脏脏大哭的阿修雷张开双臂

*爸爸……在爸爸回来的时候,妈妈还活着……妈妈是在爸爸的怀里……死去的……"亲眼目睹了母亲死去那一瞬间的阿缪雷无去承受这一惨状给自己带来的震撼,同时,她又庆幸、理查德不是杀害母亲的凶手。

理查德终于摆脱了这些年来一直缠绕在心头的不解之谜,此时的他,终于可以无愧于心地面对自己的女儿了。和11年前一样,理查德双手抱起了阿修雷,此时的阿修雷,脸上已经充满了幸福的泪水。

"哼哼哼,哈哈哈!"研究室的扬声器中传来了比尔恐怖的笑声。打断了父女俩短暂的相聚,他在研究室深处的洞窟中等待着理查德。欲与他来一个了断。

"阿修**當**,你在这里等我!"理查德放下怀抱 着的阿修雷,推门向洞窟方向走去。

阿修雷也跟了上去。因为此时的她,已再也不想离开爸爸半步了 ·

建大學 证明论证证

父女俩急促的脚步在漫长的环打阶梯上发出 毫无规律的声响,理查德又向阿修雷说起了比尔的 事情 ·比尔普经和理查德及佐江子同属一个研究 所,他们曾经是互相信赖的伙伴,而杰西卡和比尔 之间,曾经也过有着一段不为人知的关系。

"真了不起啊,这里面居然有这样的洞窟!" 阿修雷环视着四周空洞的环境,发出感叹。

"这个岛上曾经有几座矿山,到处都曾被挖掘过,这个洞窟好像就是其中之一。以前曾经有大屋中庭到这个洞窟的通道……"理查德笑道。

"从中庭到这里的下行通道……对了爸爸、研究室以前是中庭吧?"阿修雷猛得想起了D曾经说过的话。

"阿修雷······"看着周围似曾相识的环境,DBJ 住了阿修雷,"我想起来了······我曾经来过这里!"

"这个洞窟?"阿修雷不理会理查德好奇的目 光,回头问道。

"嗯 我以前就是从屋子的中庭逃跑的……

一直逃到了这个洞窟 ... "

"逃跑 为什么?"

"有人在追我一对了,追我的是一亨利伯父,我是从亨利伯父那逃跑的一直到这个洞窟……我在银鸟房间看到了浑身是血的父亲一想告诉芙拉妮她父亲所做的事情,于是去了芙拉妮的房间……但是,在那里的却是亨利伯父……看见伯父的脸,我就很害怕……于是我就跑了出来,一直逃到屋子外面一、"D的情绪显得有些激动。

"D "

"阿修當、那个时候,我好害怕· 而且好悲伤……一直奔跑着,心口十分难受……但是,如果我不跑的话,眼泪就停不下来了……所以,我只能一直跑……然后,我来到了这个洞窟……坐在这里想起了父亲 · 我大声哭了起来 "

"阿缪雷·"理查德再也忍受不了阿修鬻的 自言自语了。"你一个人在那说什么?"

"别在意,我有自害自语的习惯……"阿修雷 装作一副很苦恼的样子说道。

"阿修雷,都是我不好……经常让你一个人……"理查德自责地说,"阿修雷,我突然想起来了· 你的声音 · · 和你妈妈非常相似… "

"对了、爸爸·我小时候、是个怎样的孩子?"

"小时候的你……是个爱哭鬼。"

"爱哭鬼?"

"啊、经常跟在妈妈身后,看不见妈妈就大声 突起来。"说到这里,理查德突然莫名其妙地大笑 起来,这让一旁摸不着头脑的阿穆雷非常郁闷。

"啊……那是你只有?岁时的事情,我第一次和你待在家里。你看见妈妈不在就大哭起来,而且还哭个不停,哭声越来越大,后来又突然不哭,看着我的脸笑了……我不想看见你哭,想多看你笑几次……于是就一直不停地抱着你,等你妈妈回来的时候,我倒是快哭了……"理查德一脸幸福地笑道。

"呵呵,有这样的事情?"

"不错,阿修雷,你是个非常爱哭的家伙,但 是也是这个世界上笑得最可爱的女孩……"

洞窟沿途掉落的 D 的另一只鞋子又勾起了他的思绪——

"阿修雷,我想起来了……我坐在那哭了之后,就把鞋子脱了下来,用手拿起父亲实给我的鞋子……一直走向洞窟的深处……虽然洞窟的深处很暗很冷清……但我却发现那个深处……有父亲的存在……所以我一直走了过去。"

"为什么要在这里脱下鞋子呢?"阿修雷又开

口袋剧场



始了她的"自言自语"。

"那是因为……亨利伯父也来到了这里" D满脸苦闷地说,"看见伯父、我惊呆了……那时, 我脱下了鞋子……然后,继续跑一、我想我如果不 跑就会被射杀的……像父亲那样——我以为……"

那天, D在银鸟房间前听到了父亲托乌斯和伯 父的对话

哥哥,你已经够了吧 爷爷的财产……不能给哥哥 ·

——托马斯,爷爷的财产。已经什么都没有 了

一这根本就是谎言。哥哥你想独占吧。如果不调换遗嘱的话,那就只有这样做了……哥哥、哥哥你因为爷爷的死悲痛过度,用这把枪自杀了……哈哈哈。哥哥你不可能对我开枪的一哥哥就是因为在战场上连敌人都不肯开枪,所以才会失去右手的。

一一托马斯

睦, 你想干什么! 哥哥 为什么!

"对了,伯父对父亲说。'托马斯,为什么为了 钱你要做到这种地步 托马斯,为什么你会成为这样的人 '伯父这么说着' 把父亲手中的枪掌 了过来 然后把枪 "D使劲回忆着当时的每 一个细节,很快,他就可以把一切都回忆起来了。

狭长的洞窟依旧看本见尽头。阿修雷和父亲 谈论起了爱德华家族的事情。"爸爸对以前住在那 个屋子里的爱德华家的人。有什么见解吗?"

"这……一言难尽啊……看见他们残留下来的东西,就能够想起些什么,特别是肖像画,基本上都是亨利画的……"说起亨利,理查德的口吻中似乎饱含了崇敬之意,"其实我在来这座岛上前曾见过亨利的画。"

"在哪里?"阿修雷很不自然地问道。

"要哈顿的小画廊里,那是一副画着少年和少女的,非常美妙的水彩画。我被那画深深吸引,虽然我没有实画的钱,但是为了看画而久久不愿离去……"

阿修雷沉默了, 没想到对D来说代表着绝望的 男子, 在自己父亲眼里竟会这样具有感染力。

"那时,我问了画廊主人那幅画的事情 那位画家,在第2次世界大战中失去了拿画笔的右手,曾经想过放弃绘画生涯。在他本人的努力和家庭成员的鼓励下,他失去的右手的记忆在残存的左手上复苏,终于完成了奇迹般的东山再起。这就是他再起后画的画,但是,那位画家再起后没多久,就突然失去了自己的生命……所以,我在来到这个屋子时,就知道那个画家就是亨利,我看到他遗书的时候真的震惊了。但是,我只是凑了他在隐藏房间的遗书,他到底做了什么,托马斯和丹尼尔到底怎么了,我到现在还不知道……"

"为什么……为什么要这么做。"理查德失望 地看着眼前这位晋田的好友。

"Another的作动试验终于成功了,理查微,恭喜你终于成功了!"比尔阴笑道。

"你为什么要说谎!为什么你要骗我说你是我 爸爸?"阿修雷握紧了拳头。

"阿修雷……好感动啊,原本想上演一场相隔 11年的亲子再会的,但是雷见你那无邪的眼睛……那时,我心中真的感到了一股热潮 阿修雷,你的眼睛和佐江子的十分像,霉见你的眼睛,我就真的想成为你的父亲了 "比尔把脸凑到阿修雷跟前低语道。

"真是个过分的家伙 你不仅欺骗了我, 还对你的朋友做了过分的事情。"

"朋友?"比尔一脸茫然地重复着这个对他来 说已经非常遥远的名词。

"不错,爸爸和杰西卡明明都是你的朋友,为什么你要对你朋友做那些事情?"

"阿修雷······你弄错了······理查德和杰西卡什么的······现在已经不是我朋友了。"

"但是,曾经是朋友啊」"

"阿修雷.大人之间的关系是很复杂的。虽然以前是朋友,但也有人心涣散的时刻··有时甚至会讨厌对方。"

"所以……你才对杰西卡做了那些事情。还想替换爸爸的记忆?为什么要对杰西卡那样?"

"她的事情 一在我预想之外,没想到会在这个鬼上见到她……"

*因为杰西卡认识你,所以才…

"不错,阿修雷······我并不是为了伤害杰西卡 才做这些的,只是因为要装扮成你的爸爸,她成了

一口袋剧场

碍事的人。"比尔厚颜无耻地笑道,因为杰西卡成了他欺骗阿修雷启动Second Another的挡路牌、他不惜对其下手。

"启动 Second Another 需要我

"阿修雷·····不错,你的爸爸为了满足自己的探究心,借助他人的资金援助开发完成了Another。但是他却想独占利用别人的资金完成的Another机能的一部分,在启动Second Another时需要自己女儿的生体情报··"比尔冷冷地说,"我从你爸爸那得到了开发完成的情报来到这里,却看到了在你爸爸在研究零里留下的记录,才知道了一切。"

"比尔 · "理查德叹了口气, 想解释什么, 却又无从开口。

"阿修雷、你的爸爸才是个过分的人、一边说着是我的朋友、一边又然无介事地背叛了我。所以、我不认为你的爸爸是我的朋友··"

"那杀宫我妈妈的凶手,你知道吗?"

"你想知道那是谁?"

"嗯……"阿修雷点了点头。

"杀害你妈妈的凶手……现在还没有逮捕到。 警察在事发当时也没有找到目击者和证据。目击者 其实是有一个的……"

"是谁?"

"比尔,别再说了!"理查德几乎是并始咆哮 了。

"是谁、看到妈妈被杀宫的目击者到底是 谁?"

"阿修雷、那就是……你」"

"阿修雷、别听比尔说的 妈妈死时的事 標 你别再去想了,"理查德一把把阿修雷接在怀中。

"理查德,你为什么要这样?"比尔看着愤怒的理查德,不屑地问。

"什么意思?"

"总是逃避现实!阿修雷明明霍见了凶手,她看见了佐江子被杀害的那一瞬间;"

"比尔,别再说佐江子的事情了!我不想再让 阿修雷想起悲伤的过去!"

"哦?"比尔无赖般地问道。

"比尔,阿修曾在11年前佐江子死去的那天夜里 · 现场的震惊让她失去了那段短暂的记忆。" 理查德痛心疾首地说,"比尔,我瞒着你开发Second Another 是有目的的,我想用 Second Another 回放阿修雷的记忆,想让她回忆起杀死佐江子的凶手……当知道凶手是谁后,再用First Another 移植虚假的记忆,消去阿修雷心中悲伤的回忆。"

"你算了吧」"比尔没有理会理查德,轻蔑地风道,"别这样了,你这个不像话的父亲……理查德,你为了满足自己的意愿,就这样11年来一直骗着我吗?理查德,你真是世界头号傻瓜,即使有着开发Another的头脑,却不知道它的正确用法。"

"Another 的正确用法?比尔。这是什么意思?"

"如果你不知道我就告诉你吧,Another可以自由操纵人的记忆,它是为了制作出属于自己意思的世界而专门开发的仪器。"比尔面无表情地说。

"不是! Another根本就不是为了这样的理由 开发的! 比尔,你应该很清楚这些……Another应 该是为造福更多人而开发的仪器!"

"理查德。你这些伪善的话,我已经听厌了! Another是我的,用法该由我采决定!你难道已经 忘记这些钱都是我给你的了吗?理查德,你的研究 成果是我的!"

"比尔、你不是说过,Another 是对未来有用的发明吗,我就是相信了这些才持续开发Another的啊!"

"理查德、你可真会说话!你杀了佐江子,受不了这个打击。所以才丢下阿修雷一个人,接受了我的邀请。这11年时间……都是为了你自己所花去的不是吗。你只是在享受研究……你就是这样的人!所以我才利用了你! Another完成了,理查德、你也已经没有用了!"理查德说着,华枪对准了理查德的脑袋。"阿修雷。你好不容易才见到爸爸。现在就要跟他说再见了!"

"等一下! 我还有话没跟爸爸说! 请让我告诉 爸爸, 是谁杀了妈妈……"阿修雷见状, 乞求比尔 道。

在阿修雷的游说下,比尔居然答应了要求,暂 时放下了枪口。

和妈妈一起等待爸爸回家庆祝生日……脚步 声……妈妈把自己感进衣柜……

尘封的要面在阿修雷脑海中再次浮现,在她 记忆的最深处的那个人……不是别人,就是比尔。

"比尔,为什么要杀害佐汀子」"理查德怒吼道。

"理查德、你应该已经感觉到了吧?11年前, 没有问我的事情……就是这个吧?"

"不是,我那时想问的不是这个!现在我问你。你为什么要杀害佐江子!"

"佐江子背叛了我们……"

"什么意思?"理查德被搞得一头雾水。

"理查德, 你不知道吗? 佐江子以前是我们的

伙伴! "

"哎?"理查德更疑惑了。

"Another是在研究所中秘密进行的项目、我和佐江子就是这个项目的推进人员,而你……是被我们选中的研究员。"比尔扫了一眼已经茫然的理查德,继续说道,"但是,在项目终于步上正轨的时候,佐江子却背叛了我们,和理查德你一起封印了Another论文。那天晚上,我对佐江子下达了最后的通牒……'佐江子,交出论文,然后回到我们身边'……但是佐江子却没有把论文交给我 拒绝继续推进我们的项目……所以我向她开了枪 "说到这里,比尔的语气开始生硬起来,仍佛忏悔起自己对佐江子所做的 切。他慢慢将手中的枪再次举起,手指轻轻扣向了扳机,但是没过多久,他却开始失魂落魄她大叫起来。

"哇····你 ·你是谁 你是谁 ·" 比尔 惊恐地望着眼前只有半截身体的少年,一步步地退 下后方。

"别这样" D 一脸犹豫地望着自己家族的 后辈,"芙拉妮"·会伤心的

"哇!"比尔大叫着掉下了身后的急達。虽然理查德伸手拽住了他,但是他的手却还是在慢慢地往下滑落……

比尔·爱德华,他生前所见到的最后一个"人",竟然是已经离开这个世界 58 年的,自己母亲儿时的玩伴……

理查德一把抱住了惊惶失措的阿修雷,开始怀疑比尔究竟是看见了什么才掉下了悬崖的。阿修雷没有暴露 D 的秘密,只是反问理查德 11 年前没有问比尔的究竟是什么问题。

"11年前,在你妈妈的葬礼举行过后,我偶然看见了……比尔一个人拿着白色的花束出现在你妈妈的墓前……在那里站了很久很久……而且……那个时候比尔的侧面……就像是失去了最爱的人一样一充满着深深的悲伤。 阿修雷,我跟你说这些话……也许你会有点迷惘,11年前……我没问比尔的就是……他是不是深深爱着你妈妈……"

过了洞窟尽头的小桥就是人江口了,整个事件似乎已经告一段,理查德准备先回大屋去寻找杰 西卡的下落,而阿修雷则负责在人江口等待他们的 回归。

D已经什么都回忆起来了……他从亨利那逃脱后,来到了这座。崖边……亨利因为担心丹尼尔的心脏而在其身后紧追不舍。但是一切都已经于事无补。心脏的剧烈疼痛让丹尼尔的身体慢慢往下坠落,丹尼尔最后看见的,就是亨利为了救起落下。崖的他而伸出的援助之手……

○ 《安建 毛质的变法

离开渴窜的时候,夜幕已经降临了。潮水拍打着海岸,在溅起一滩滩白沫的同时又奏出了美妙的旋律。船长早已在此等候多时,他一眼就发现阿修雷的身边多了一个小伙伴,而发现自己被察觉的 D 竟然吃惊地扭头就跑 阿修雷立刻追了上去。

"让你受惊了,对不起 我也很吃惊,船长 竟然能看到D₁"阿修雷一脸歉意道。

"嗯.好像是.大人也有能看到我的。" O点了点头,"阿修雷.和你经过的这段时间很愉快……正是因为和你在一起,我才回忆起了一切… 谢谢你.阿修雷……见到你真好……"

"怎么了, D···"D不自然的话语开始让阿修雷产生了一丝疑意。

"阿修雷,太好了,你已经不是孤单一个了,而我也已经什么都想起来了,所以现在就该去关国了。" D说着,向阿修雷经轻挥了挥手。"再见了,阿修雷。" D的身体开始慢慢消失……阿修雷伸过手去,却无法再将他挽回 …

理查德终于带着杰西卡赶来了,船长按响了 汽笛,小船马上就要启航了。

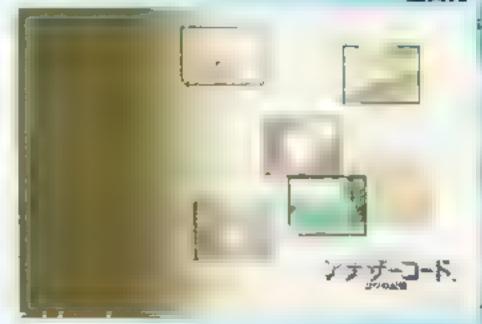
"阿修雷、智那月亮!"理查德指着夜空中的朦胧的月亮对一边的阿修雷说道。"阿修雷、你的中间名御月,在你妈妈生长的日本,就是美丽的月亮的意思·"(注:御月的读法也可写成汉字"美月")

"美丽的月亮 · 好美的名字 " 阿修電腦 角微微一翘,笑着说。

"对啊,这是你妈妈送给你名字。阿修雷,我以前只要到了晚上,就会经常在这个人江口眺望空中的月亮,想起你和佐江子…"

天空中的苍月, 仿佛佐江子的微笑一样, 朦胧却又温馨。阿修雷情不自禁地紧握住了理查德的手, 静静地感受父亲的右手带来的温度, 回味着自己13岁的最后一天所发生的一切, 露出了从未有过的美丽笑容……

全文完





2月份Banpresto为广大机战速献上GBA上的一通大餐《超级机器人大战 原创世纪2》,大家都玩得很高兴吧。对于里面的原创机体、由于缺少动漫的支持、大家可能会比较陌生 说起SRX、想必大家都会对它那硕大的眼镜和成为惊人的必杀技记忆犹断吧。现在就让我们来走进这个原创世纪的第1站 超级机器人SRX的介绍

关于SRX计划

在地球開防卫计划中的地球防卫车极升支配进行的超级机器人开发计划,广泛使用E.O.T (外来技术简语,也包括了兰古兰王国等难以解释的技术),以"少数改变战局"为方针开发PT兵器。其成果有晓王霸MK 1. 古伦加斯特或式等机体、但普遍存在不稳定的缺点。

SRX

高: 61,2米

重量: 300.8吨

正式名称为Super Robot X Type, 是SRX计划开发的试作泛用一击必杀型PT。集结了G系列、H系列以及波尔西哥的技术精华,主体由P1与R-2 Powered、R-3 Powered合体而成。主驾驶员为SRX小队的伊达隆盛少尉。即使分体为3部机体也具有改变战场局面的超高性能。SRX兼

备了SUPER系与REAL系机器人的特点。机体上搭载的TINK系统、当驾驶员的念动力发挥至极限时,便可发挥出平常2倍以上的威力。但是这样很可能也会导致驾驶员精神崩溃而暴走。SRX的主动力源为R-2的采用了异星人的资源"托洛尼姆"(トロニウム、外星巨大战舰上具有极高能量的放射性物质)的超高出力引擎、大大增强了机体的耐久度、使其合体时间限制达到了十次(性例外是(OG2)里取消了这个限制),从而具备短时间内攻破对方据点和歼灭敌方部队的超群的

攻击力。但是,一但托洛尼姆引擎爆发,便会造成可怕的灾难,方圆50公里内均会化为灰烬。所以SRX被称为两刃之剑的可怕兵器,既可灭敌也可灭已。难怪战后考虑到其危险性而将其封印。

SRX在机战中称为最强的超级机器人也不为过。机体HP高、装甲厚,而机师的能力又完全是REAL系的,3个机师中竟有2个念动力1个天才,这在超级系中绝无仅有。它的武器破坏力已经到了"恐怖"的地步,"天上天下念动爆碎剑"的威力向来都凌驾于其他机体之上,而后期与R Gun配合而新增的究极武器"天上天下一击必杀炮"则拥有(SRW ALPHA)及(OG2)里的最高攻击力,(OG2)里更是达到非常恐怖的数字,虽然消耗相当巨大,但正如其名 一击必杀。





R-1

R-1

SRX计划中开发出来的PT。全称"REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1"。

高:181米

1 50 2吨

B系列的1号机、驾驶员为伊达隆盛,为近战 格斗战用机体、能在战场上确切有效地打击敌人。 也装备了实弹武器。该机体搭载了试作型的Y-LINK系统(念动力感应增幅装置)。绝技"Y-LINK拳" 和"念动爆碎剑"就是该系统能把能量场转换为攻击手段的应用,另外具有变形为"R-W NG"飞行

形态的能力、与R-2 powered R-3 powered合体就成为超级机器人SRX。







R-2パワード

R-2 Powered

SRX计划中开发出来的PT、全称"REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2 POWERED"。

高: 24.2米

賃: 152 4吨

R系列的2号机 驾驶员是莱迪斯·F·布拉修塔。机体设计理念是编出战用PT。搭载了 使用EO 「技术的超高出力的 「托洛尼姆引擎"(同时也是SBX的主动力源)。优点是火土 猛 城甲厚 缺点更引擎不稳定和由于重量的缘故而运动性欠佳,装上大型重金属粒子 炮和PLUS部件之后的R-2被简称为R-2 Powered









R・3パワード

R-3 Powered

SRX计划中开发出来的PT 全称"REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3 POWERED" 高, 24,7米

重, 186 2麻

R系列的3号机 驾驶员是古林彩,设计理念是指挥官用·远距离战用P7。由于采用了 T-LINK系统而具备了远距离操作兵器能力 对敌補捉能力以及收集数据能力也很强。 驾驶员只能是念动力者,实际上是彩是专用机体。装备了T-LINK PLANT系统和PLU 部件的R-3 Powered以重型轰炸机形态出场。







R - GUN/R - GUN バワード

R. GUN Powered

SRX的外挂兵器RW(R-WEAPON)系列的一号机。

可以变形为托洛尼姆毁灭炮、因为需要解决与SRX方使结合和遗输等问题而小型化 并具备单体移动,战斗的PT形态的变形机构。搭配了比8-2还要高出力的新型托洛 尼姆引擎 出力和火力都凌驾于8系列的其他机体之上,也有不安定的缺点。装备 了高能轨道炮和合体部件之后的R-GJN简称为"R-GJN Powered"。L5旋役之后,T--LINK系统得到改良而装上了与R-3同类型的T-LINK系统。









流金河鄉鄉鄉間後廊

NGPC 2000年

LEP Systems SPG



PUSH "A" BUTTON

BURGE BURGERS

滑板游戏在欧 美市场拥有着不见的 人气,但在小人,但这样的游戏有不见的,是这样的游戏有一种, 对这样的游戏有一种, 对这样的不多, 而在 的 及量本不是很高的

NGPC上,本作的认知度就更低了。

其实,和那种喧哗却操作手感很差的真人 比例滑雪游戏相比,本作的风格还是相当清新 可爱的。主角是Q版的,并且有男女两名角色 供玩家选择,一片白雪皑皑的画面也很让人心 旷神怡。游戏中、主要是操作主角踏着滑板绕 过一道道障碍,并 小心被树砸到、被 狗绊倒、被瀑布冲 走···(汗)

游戏的手感很好,但音乐比较糟糕,无论从何而看,本作都属于一



款消遣类的小游戏。当然,对于滑板游戏的 FANS就未必了。





GG 1992年

Sims



AT THAT

FIME AND THE

OF THE PUBL HOUSE

MEANT THE COMING

OF YET ANOTHER

CRUESOME MURDER

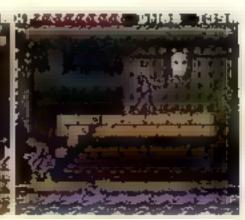
游戏的音乐不错。表现出了满月之夜的诡

异。冒险的舞台也不仅在古典的城堡,还有半夜的大街上、下水道中等这样现实中正常的地方,而敌人,则有吸血蝙蝠、横行在暗夜的人类杀手、游荡于水中的水鬼、漂浮于暗夜的幽灵等。

操作上,本作也与恶魔城很相似,不过动作比较生硬,可以使用的武器包括匕首、棒子、剑、斧子等。游戏并不是自由的关卡,基本上是走过的地方难以回去,如果跌进水里或不见底的沟、坑,主角也就直接挂了。总体上来说,本作在许多地方有(恶魔城)的影子,GG玩家可以用这款游戏,同样可以体会到不输于GB版(恶魔城)的体验。



nula/laula/laula/invia/laula/la



青蛙过河

GBC

Hasbro interactive

1998年 ACT

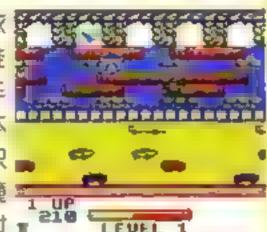


Licensed By Nintenda

(青蛙过河)早在 街机时代就成了经典,虽然后来没怎么 发展起来,但也横跨 各个平台,甚至早期 的黑白屏的手机。本 作实际就是最正统的

(青蛙过河)的DX版,彩色的屏幕让青蛙的冒险世界更加多彩。

游戏的规则依据 日是操纵这只毒蛙横穿不停穿梭着车横的马路。车基本都有规律,因此操业,要小心就不会被撞到,接着就要过



河,踩着木头和河里的毒蛙过河。 主角好像是军毒蛙,因为一掉河里就会死掉,另外,青蛙本身也很脆弱,如果过河时撞了墙,同样会前功尽弃,游戏还有时间限制,到了时间同样减命 如此多的死亡条件,令这款看似轻松的游戏充满了陷阱,非常紧张。不能不提的是,本作的画风和音乐也都相当有趣。



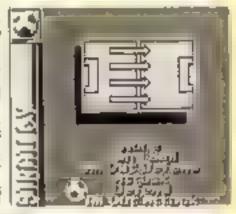




足球游戏受欢迎程度是有目共睹的,而一直做"(FIFA足球)系列"的EA当然也不会放过GB这个大市场,于是在1995年推出了这款GB版

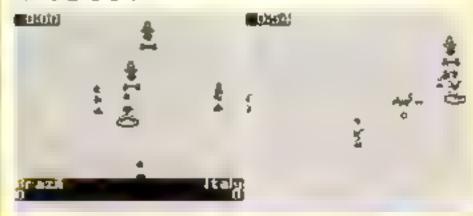
的(FIFA足球96)。

说真的,这款游戏 在画面和球员的动作上都还是不错的,游戏中也一样没有音乐——然而和家用机不同,本作游戏的是没有解说员唠



切不止的,这就使本作在玩时感觉非常冷渴,时不时的一声哨声和观众的呼声也难以让人投入。还好,游戏本身素质不低,尽管有这样那样的缺陷,玩得投入时也挺难以放下的。

和大多数足球游戏一样,关于犯规的处罚总难以让玩家满意,从背后把人铲倒夺球是常育的事。有些时候甚至会被两人前后夹着惨的恶劣事件发生……不过游戏中似乎没有裁判,继续踢吧!连这都不犯规,越位什么的基本就不用考虑了。



WSC Namco ACT



Driller 君堪称 PUZ的一个大明星 了,很多掌机上都会 有这个可爱的小家伙 辛勤挖地的身影。而 游戏规则就是挖、 挖、挖……相同颜色 的方块一同消失可以 得高分,相当危险但也的确很爽。能让人 很快投入其中,而宠物更给游戏增加了无 穷的乐趣。

游戏针对初级玩家、中级玩家和高级玩家设置了不同的模式,任何水平的玩家都能在这款游戏中找到自己的乐趣。轻松、简单却乐在其中,就是PUZ类型游戏难以阻挡的魅力。



传闻

N-Gage 2硬件性能曝光



近段时间,有关N-Gage 2的传闻不断,而不久前网上传出一份有关N-Gage 2的部分硬件规格表,震惊了不少人。据资料表示、N-Gage 2将采用德州仪器生产的OMAP系列的处理器、它采用的是OMAP2420这款新型号的芯片,更重要的是这款芯片采用了先进的90纳米制程的CMOS技术。同时该机采用了流行的双处理器配置,主控CPU采用的是330MHz速度的ARM1136US-F,而辅助计算CPU则采用了型号为TMS320C55x的DSP芯片,运行在220MHz,主要负责音频处理,

另外,與有200MHz运行频率的显示处理芯片将支持高达VGA分辨率30fps的视频回放,这一芯片将支持32位的色深,支持全屏抗锯齿(FSAA)、Vertex Shader 1 1以及其他多种场景光影和渲染技术,并且具有可编程的3D T&L硬件加速 … 看着这一堆令人瞠目结舌的数据,实在让人难以相信这是一款手机,应该算是一台小型电脑了。当然,这则消息的真实性还有待考证,不过据说诺基亚会在今年5户份的E3展上公布相关情报,所以,我们只有期待了。



▲N-Gage 2的选型真的会是这个 样子吗?

软件

超任模拟器趋于完美





▲在NG上玩到这么经典的游戏实在让人都动。

3月20日、S60系统的超任模振器vSUN更新到11版、相比于1.0版,11版的运行速度得到较大程度的提升(约提升了30%),现在远超任上的 些动作游戏也比较让人满意了,当然,声音方面还是不行的。而且,要想得到跟快的速度,必须关闭声音。超任上还是有不少经典游戏,尤其是当年街机上的(名将)、(圆桌武士)等游戏在超任上都有移植版,现在可以在NG上体验这些经典游戏,那感觉真的很不错哦。VSJN 1.1运行(名将)、(圆桌武士)等游

戏、速度基本能达到原来的80%,再加上模拟器方便的即时存档。读档功能,无论是在车上还是电梯里,随时都可以拿出来爽一下。(LIKY现在就一直在玩(圆桌武士),玩了好几夫都还没有爆机,因为我每天只在等电梯的时候玩几分钟,汗。)

VSUN 1 1的下载地址: http://www.vampent.com/d.php9d/vsunch/zp









分裂细胞 混沌理论



3月23日,NG版的(分裂细胞 混沌理论)发售了, 关于这款游戏我们之前曾简单介绍过,这是 款全3D 的游戏,画面素质很不错,游戏中还运用到各种光源 特效,看起来与PS2等家用机版本非常接近,而现 在,游戏的官方网站提供了试玩版的下载(下载地址: http://arena.n-gage.com n-gage/web/en/sc_demo/Splinter Cell_Demo.exe, 文件大小: 7.33M),还犹豫什么,还不快去下载来玩玩。

下载完毕后解压文件,是一个System文件夹,直接覆盖到E盘就可以,然后桌面就会出现《分裂细胞混沌理论》的图标。

在这个试玩版中,我们能了解这款游戏的大致面貌。游戏的场景和人物全都采用3D多边形来描绘,类似于NG版的《古墓丽影》,不过画面素质明显强于(古墓丽影》,我们甚至能清楚地看出山姆 费舍尔的脸

部。在游戏中我们能随意转换 视点(数字键2、4、6、8)。在 此一览游戏不俗的画面水准。 这个试玩版只提供了一个证

这个试玩版只提供了一个、练关给玩家玩,这个训练关是由一系列的房间组成。完成了一个房间内的任务要求才能前往下一个、每进人一个房间,画面中就会先出现提示。教玩家该如何操作、玩家可以熟悉费舍尔的各种动作技能。比如爬钢管、贴墙隐蔽、开锁等等,其中有个比较有趣的动作。是在较窄的两堵墙之间连续按两下"跳",费舍尔会跳起用双腿撑在墙之间。到

100

后面的房间开始出现敌人,费舍尔要从敌人后面悄悄接近,然后勒住他的脖子制服他。这里要特别小心,只能踌着慢慢靠近敌人才行。(LIKY在这里重来十多遍才搞定,汗)武器方面,试玩版只能使用一种——SC 20K,而且这只是用来打掉监视器的,我们无法体会射击敌人的滋味,这只有在正式版中体会了。

总的来说,本作表现出令人惊异的画面效果,而游戏玩法、进行方式、游戏内容等等几乎完全再现PS2/PC版的同名作,令人赞赏,但是本作的缺点当然也很明显,那就是画面帧数还是不太足,尤其是转换视点时画面切换太快、很令人头晕,这还是主机机能方面的限制了,当然,能够在手掌上体验这样的游戏,大家也不能要求太高了,对于NG玩家来说,这还是一款不容错过的佳作。



▲从背后挟持敌人。

按欄	功能
十字键	主角移动
1	THE
2	视点上移
3	切换红外眼镜 热能眼镜
4	视点左移
5	跳跃
6	视点右移
7	行动(开门等)
8	视点下移
9	海下 站起
0	望远镜
•	切换武器
#	切换跑步/走路
左 右功能键	调出主菜单



游戏成了历史以历史又成了传说。笔者遵照各文的特殊。而是人是这两点之类各个点词。 时代的产物。游戏不单记录着玩家在另一时重的展历。也记录着在那世界之外的过去。所以,当 某一天会为开启热虑又陌生的游戏而落泪时。"不要惊讶。"那仅仅是因为"穿越了时堂。"下西为大家 **新剧儿报《《文法》的《人》《《天家可徐叹于非官方的《忍庞城》的魅力**



■游戏名称: VAMPIRE

开发: Sprite 语言指数**〔**9

下面是作品公开发表时的原始消息译文。 1997年制作的游戏。由于其相关开发人员全都不 在了。因此开发冻结(只留下了为支付开发费用 而贷款100万以上的这款作品)。后来本作就被风 传为官方未开发完成的作品 *****

游戏画面 风格类似一些 PC上的动作游 戏。雪景给人 留下了深刻印 康(比官方學至 /07年)主角是 个使用皮質 的MM。系统带



有RPG要素,植物的体力用街机ACT式的血槽 表示。初始关主角一开始就被一个曼提柯尔狂 道。阿丽山德娜刘代在WCO的奥丁河面以自S-C 科幻游戏《Out of the world》,同人游戏的例 证)、被冲到下游,接着就找到了一个螺钉的人



口。在礼拜堂抽死貌似 伯爵穿着华丽的男子算 是过关,异常离奇。游 戏的流程不算长,但难 度不低。

http://tekipaki.jp/-chinchilla/gama/sprita/waw/wart.html

■ 票双名称: Blacky Way

开发者:不明 华丽指数: 7.5

法国玩家的作品。 截止到去年的6月23日停 止更新,完成度较低。 只有"回廊"场景》 BOSS是雕车族装束的



佛兰肯。"本作的主角是,A具带特的乐队主唱POSE。 贵族造型的皇帝特。 能使用6件武器(实际只能 樗到3件)。人物升级后自由选择成长方向是本 作的亮点。开发者似 乎主要擅长美工。游戏手 患有问题。更要命的 是弄不好就恶性出减。游 戏的画画风格非常接近《白夜协奏曲》。 背景音 乐的选曲则更为出色。于分别是Remix后尽显力度 的《Theme of Simon》,和改为小提琴曲充满 感染力的《血豚の印》。尤其是后者。那伤感辨 美的旋律与色调鲜明的场景,共同营造出官方 系列少有的產美意境。 也勾起笔者对《白夜协赛 曲)配乐的可怕回忆。

http://Rachkof.free.fr/castle./castle.htm

■ 整定名篇: Symphony of Destruction

开发: VampSoft Studio 包装指数: 9

VampSoft曾制作过一批大量运用原作素材 改编成的传统清版、动作游戏》:去年上市的 (Beats of Rage: The King Of Fighters Action)应该就是他们的作品。

不难看出。Symphony of Destruction(受灭交响曲,下面简称为SOO)的原型是《月下》。但动作上远没有原作细腻,手感较为生避。可以试想唯美派的阿鲁卡多配上格斗三人组式的硬派是什么感觉,游戏中还能使用玛利亚和里奇特,最多支持两人游戏。魔物的单调在预料之中。音乐方面无话可说也是,其中用到的系列经典曲目也归入了音乐欣赏模式。

事实上,VampSoft的系列作品都在沿用 《KOF》向人的核心程序,后果是(SOO)的Maria 时不时的变成壮汉Maximu,令人汗颠。但更令



人发指的还在后面。本作曾推出过DC版,那华丽的封面和诱人的宣传影像,成为盖过作品本身的真正亮点*****

■游戏名称: Castlevenia

开发。不明

期待指数, 8,5

大概是去年圣诞节 推出的作品。由于还是 第一版。游戏的片头不 免有些花哨。主角是老 英雄西蒙。像素形象为 原创。手感方面还不疑。



原创。手感方面还不错,但也犯了常识性错误。 人物受攻击判定后没有无敌时间。具体来说。不 慎跳到一个迎面飞来的小蝙蝠身上。会挂在半空 直至Gama Over。

配乐好像是SFC《超级恶魔域》版的《Bloody Tear》,场景有部分取材自言方作品。布局风格 主要是借鉴GB煎两作。同时又有MD(血族)的大 气之感。

■游戏名称: Super Mario XP

开发: CnC Darkside

恶搞指数: 7.5

那恶的CnC Denkside傾情打造的作品,标题 面 下、方 煞 有 介 事 的 打 出 "Nintendo&Konemi"字样。游戏以《Super-Mario》为蓝本。 融入了大量的《恶魔城》元素。 进入游戏后。首先挟入眼中的是"城堡地图"(此时的背景音乐好像取自下C《圣斗士黄金传说完结篇》)。随后《Vampire Killer》的旋律响起,战



▲茶輪擊得熟悉。

斗才算正式开始。

世標可谓再熟悉不, 过,花、锤子、十字架。 (没打错)等"副武器"需 要消耗"心"。写里奥的

形象取自最经典的版

本。但动作参数上没有采用宫本茂的设计。声音是里奇特的。经典的大喷血死状和注意的Crash技能自然也没有落下。所以游戏内容可大体定义为"Kupa Killer Mario"。或者"马里奥尔里奇特君的传奇战斗"。即情在继承传统的同时

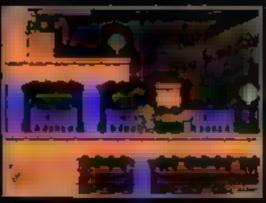
不乏颠覆:公主不再是金发的碧奇。长得无法形容。最终之战发生在"库巴城最上部"。背景是"库巴伯爵"的王座。



▲"乌椒"的火球Crash。。

■游戏名称: メイドさんを右に ② 开发: Platine Dispositif □

高力是四站"紫雨饭店"的周人作品,因为是画业游戏。目前只有第一关的试玩版提供下载。"就如中世纪欧洲的和平小国家特兰西瓦尼亚。由于一些事情的发生使得传说中的吸血鬼一族复活。故事就从这里开始。作为吸血鬼猎人的雷切尔(レイチュル。职业没女仆)赶去退治吸血鬼。"本作属于传统动作游戏,推进方式是"不断用钥匙开门"。手感较为一般。主角使用的武器外形和西蒙的Morning Star Whip一样。不过正式名称是



"铁球28号"(恶搞横山光辉········)。除了 铁球+女仆的别致 组合。每关的标题也 颠荷新意。如第一关 "红莲の晚餐会"

http://www.20.cde.ne.jp/~muraeame/source/zangyure.htm

■游戏名称: 魔卡少女楼版戀魔城 ■ : 开发: 不明

看名称内容就可以獨个大概。主角是使 用火鞭的魔卡少女機。游戏类型是《银河战

主》式的A:RPG系统 最中有不少古堡元 集。所以可归为恶度 減同人。不维荐丰动



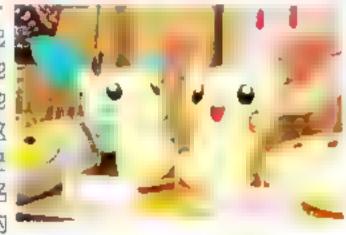
话梅杂末&3DM-SM



Harry: 大家好, 下面继续颁奖典礼, 下面将公 布第一身长奖。有请颁奖嘉宾迎奥希斯和胡地!

进奥希斯展着双臂高呼着侧飞迸舞台: "I ' m very glad to be here! HI, Everybody! What's up! Hahaha, I love you, too! They're so crazy, aren't they? OK, thank your So what shall we do next···· "台下一片惊寂。然后又是稀稀拉

拉的攀声。一 自和他在一起 播档的在胡地 也不好意思地 补充说:"这 个、我们还是 頂接来看提名 ... 吧。入憩的"



足: 208号大钢蛇, 9,2m, 249号鎔琪亚, 5.2m, 321号號角王, 14.6m。382号海皇牙, 4.5m。384号 翌空神龙,7m!"迎奥希斯接下来继续着他那有特色 的演讲, "And the honour goes to Wallord)"-片沉默,接着有人在交头接耳。硝地只好接着公 布:"我还是翻译一下吧。获奖者是鲸龟王,请到台 上来! "

呼啦一声,偌大的舞台被鲸鱼王占满了。它 带着很大的回音说道,"很高兴能获得这个奖项。 文要感谢神奇的大自然,是詹翰的海洋造就了我 这样的身材,我愿意把这个奖献给大海」谢谢」" 扑——一股水柱喷出,台下掌声雷动的片刻也都 撑起了一片伞。



P. 1979

没来得及打 开伞的Harry一边 擦着满脸的水一 边感概着: "多么 崇高的行为啊, 我们都要向热爱 自然的鲸鱼王表 示敬意! 刚才颁 发了第一身长 奖,现在,让我 们来看一看最小巧奖。有诱颁奖嘉宾心瓦郎和菊草 Ot! "

沙瓦郎,"晚上好,我建沙瓦郎,最近几天我一 直在考虑,到了台上我该说些什么,最后,我决定 说个笑话。"菊草叶:"进得沙兄今天竟然要说笑 话,大家真是有国福了、欢迎1 "沙瓦郎一字一句地 说道:"小时啊。我问你,怎么才能能让叽叽喳喳的 大锅雀安静下来呢?"翰草叶:"不知道啊。"沙瓦 郎:"飕飕、答案就是压它一下。因为鸦雀无声哟。 你好笨哦。啊呵呵! "菊草叶: "……"(台下也立刻 鸦雀无声……)

静寂了几秒后,菊草叶开始宣布了。"入围殿小 DPM奖的有18号波波。0.3m;50号小地鼠。 0.2m; 177号天然雀, 0.2m; 298号利利鼠, 0.2m; 385号吉拉奇,0.3m。"沙瓦郎接着宣布得奖者:"我 们的获奖者是——小地鼠;欢迎到台上来;"

小地鼠:"谢谢」我好感动啊!那个是镜头吗? 我的爸妈正在看电视机呢。爸爸妈妈!割哥姐姐! 你们看到了吗?是我啊!我获奖了| "而此时小地鼠 的家。他的父、母、哥、姐的总共12只脑袋正为了 抢看电视而挤个不停。听了小地鼠的话。4只三地鼠 高兴得上跳下窜,顿时小小地震爆发……

着宣布: "下 面是一个令 所有女士预 狂的奖项, 最帅气男士 奖! 请颁奖



嘉宾吸盘凝偶和双色玫瑰上台! *(台下尖叫声一片。)

吸盘魔偶:"这个奖项的人围者都是你们女生最 喜欢的帅哥哥子。"双色玫瑰:"哼,之前不是已经 计你们男生高兴过了吗?获得最美丽女主奖的美丽 龙到现在还被诸在更衣室里呢 ……"吸盘魔偶:"这 么夸张?糟. 我都忘记去问她要签名了……"

双色玫瑰,"下面我来公布入围者名单,8号喷 火龙」"台下尖刚声一片,使双色玫瑰不得不停下 来,"我知道我知道,喷火龙的崇拜者们请稍微忍耐



一下,谢谢。第二个人围者是130号暴鲤龙——我的天哪,魔偶先生,她们要叫到什么时候?第二个是150号超梦……"台下尖叫声更大了。她不得不再次停下来,"OK,第四个人围者是157

写爆风鼠…… 嘿! 我说女士们,没必要这样吧,稍微顾及一下女性的尊严好不好! "根本没人理双色玫瑰,父叫声仍然不断,双色玫瑰也没有办法了。"最后一个人围者是359号灾兽…… 好吧好吧,等都叫完了,我们再揭晓获奖者! "双色玫瑰发子大小姐脾气,吸盘魔偶也只好无奈地耸了耸肩,过了大约5分钟,台下终于安静些了。吸盘魔偶: "我们来看,获奖者是—— 惯火龙! "整个场子爆发了! 连双色玫瑰的"请喷火龙先生上台! "都喻些被压下去。

姆火龙:"谢谢,谢谢大家的热情支持」看到了,那位小姐。我也爱你!"喷火龙对着台下挥了挥手。顿时昏过去好几个女士,台下一片混乱。"总之。我要感谢大家对我一贯以来的支持。这个奖属于你们!"

Harry: 时间过得贵快,转眼已经到了最后一个奖项了。最后一个奖项是最低种族奖· 有清皮卡丘和玛利露利! "

这边的小智险些将下巴惊掉:"什么?皮卡丘得了 酸低种族奖?"皮卡丘:"不是啦,我只是颁奖嘉宾。" 小智:"我说的嘛,还每皮丘呢……"

皮卡丘不理胡说八道的小智了。"皮卡皮卡,好紧张啊,这么多人在看……""嗷——"台下一阵欢呼,把皮卡丘和玛利露利弄得莫名其妙,只好互相插科打诨。"你是大明星呢!""嘿、嘿,你也是……"台下爆发了雷霆般的笑声。皮卡丘愤怒了,爆发出了电来——他们身后。被一群皮丘追得到处

选的小智芷抱起皮卡丘。"快帮忙……"话没说完,就被皮卡丘刚才爆发出的电能给电晕了。那群追赶的皮丘礼貌地向皮卡丘鞠了一躬后,将小智抬到后台,用电把小智刺激醒后继续追赶他一一这面汗流满面的玛利露利和皮卡丘已经开始宣布入围名单了。"去年天空之龙以680的种族值获得最高种族奖,而今年我们要找的是最低种族的精灵,入围者是一一"皮卡丘。"人围的是10号绿毛虫,195;13号独角虫,195;191号向日种子,180;265号刺尾虫,195;298号利利鼠,190;"玛利露利;"而我们的获奖者就是一一向日种子!"(台下立刻掌声雷动)

"为什么苯苯鱼和鲤鱼王没来参加?""据说被暴 鲤龙和美丽龙给关在家里不准参加,说要有长远打 算,不图银下利益……""切——"

向日种子。"好激动啊,大家对我的鼓励真得好让我感动啊。"向日种子不禁流下了眼泪,飕咽了。皮卡丘。"啊啊,看来向日种子真的好开心,没关系、慢慢讲。"向日种子继续说,"谢谢大家对我们低种族精灵的关心,我要代表低种族精灵向大家表示感谢,口袋妖怪是一个大家庭,请不要忽略我们。更不要说谁谁是垃圾,毕竟没有我们,口袋妖怪就不完整了……"而台下,也一片安静地听着。

Harry:"谢谢向日种子的精彩演说!的确。日 袋妖怪是一个大家庭,缺了任何一个精灵。它就不









NDS《教场》初体验: 怀着一份激动,终于人手了NDS版的《牧场物语》,第一感觉便是音乐出色。四季的音乐与前作相比,更加有活力,尤其是冬天的音乐,一扫以往沉闷的感觉,听着音乐,看着窗外雪花飞舞,冬天竟也可以那样的美。剧情出色从开头便有所展现,魔女和女神的对决导致了这一次故事的展开,玩家不仅要为了自己的牧场而努力工作,更要为了救出女神而努力,是不是很有成就感呢?游戏中还有8位可爱的MM等着我们去追求,与GBA版联机后追加原矿石镇上数位MM,爱情事件之丰富可想而知,还等什么呢,一同走进NDS版的忘忧谷吧!

矿石镇和镇建筑及居民杂锦——河重

本期和大家探讨一下牧场中和神话、现实有关的一些东西。在GBA(牧场)的女生版中,有一位非常不简单的隐藏结婚对象。它就是在住在后心胡中的河童小朋友。虽然极少有MM会青睐这位其貌不扬、结婚条件却非常苛刻的"小朋友"。但是关于他的传说真可谓"历史悠久"了,以致我们有时候不得不把它称为"老头",而且他还跟我们中国有着莫大的渊源哦。

。 战国时代初期,黄河流域附近时常泛滥成灾,有些巫女为了诈财,便串通官 员造谣河水中有"河伯"的存在,而想要平息洪灾,就必须每年居民村出大量金钱做去并且牺牲一位少女给河伯娶妻。这个传说传入了日本,"河伯"就变成了"河童"。它的形象也新渐向其名字靠拢,被容为"身富如孩童一般矮小,背上有圣硬无比、刀枪不入的甲壳,脸上有鸟嘴,手指问还有蹼,头上长着吸盘"。《牧场》中河童的外形大致如此。至于它在日本的历史背景,相传是江户时代的建筑而在建造寺庙或宫殿等建筑时,流行一种巫术,即在纸条上写上人的名字,再将纸条塞入稻草人身体里。据说这样房子会盖的比较坚固,等到完工后便将不用的稻草人丢入河中,而河童就是这些被诅咒的稻草人幻化而成的妖怪。它的本领非常大,可以把动物引诱到河边,拖入水中吸它们的血,有时还会强迫路人与他挑战相扑,从没有人能震过它。这使人们颇为烦恼。

除了这种略有些恐怖的说法之外,也有人认为河童虽然外表怪异、行为顽皮,但内心却单纯而善良,因为这个可爱的小东西也有不能克服的弱点,那就是喜欢吃小黄瓜。而且据说它头顶吸盘中的水就是法力的来源,水如果洒出来,它的法力就会减弱甚至消失。所以也有传说记载,有一个小孩为了制服他,先是故意送黄瓜给它,削弱它的戒心;再向它深深施礼,待它低头还礼时,就因为头顶的水洒了出来而法力全无,轻而易举地就被降服了!被







驯殿之后。河童将会送给人类鲜鱼,而且 还可以用它的法力保证农田灌溉

看了上面的介绍,相信大家应该知道为什么游戏里面要送黄瓜给河童了吧(101)。在游戏里面,扔黄瓜(注:黄瓜即游戏中春天的"青瓜")到湖中是我们要见河童仅有的两个方法之一。虽然它每次收到黄瓜后都说你烦,但是当你不厌其烦地送到11条黄瓜后,河童就开始失去法力被我们主角臣服了。哈哈,最后还乖乖的交出超级使用的盛色力量果实。从此以后,使

用道具所消耗的疲劳度将会全部折半,牧场中、矿场中又多了个深夜劳作的人

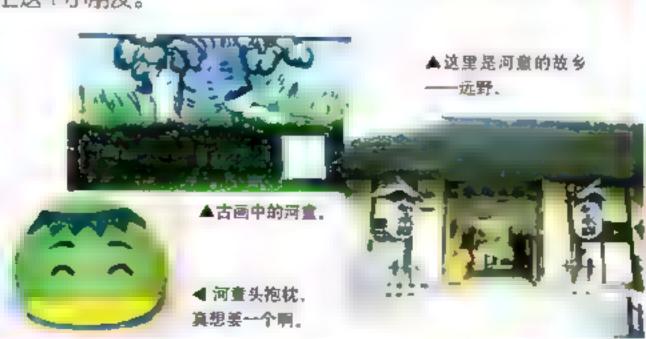
游戏中另一个和河童有关的就是女生版中和它的婚姻大事了(还记得中国版本的河童么传说么···)。和河童结婚条件司刻,除了传统的高好感度和大床之外,还需要满足以下条件。首先是向女神进贡20次之后,在她询问心上人是谁时选择"河童",这样也可以同时使它对主角的爱情度增加,而且女神还会送主角礼物。其次是所有能出货的产品都出过、所有的鱼种都钓过、矿场内全部的物品都得到过,总之就是农业渔业采矿业一业兴旺,收集到9个河童之玉(在湖矿场的特殊层可挖到,提示一下。第一层的河童之玉是随机的,多进出几次才能敲到)。最后,要游戏满五年。五年似乎很长,但其实三业兴旺这个条件也非短时间内所能做到,等达到条件也差不多6年了。虽然笔者对这小朋友样子是不敢恭维,但不得不说河童相对于其他GG来说是比较容易追到的一个。因为我们不用担心情敌的问题(只有我们的主角才可能对它有兴趣 b),而且送礼地点单一,时间随意,向后山湖里扔黄瓜即可。由于它居所非风,向它求婚的方法也比较特别,只要在湖边使用青之羽毛即可。另外它的爱情度不会通过心的颜色来是示,送了黄瓜还要经常去试试求婚,哪天成功了还真是个惊喜啊。

河童结婚那天,所有小矮人都会到场,而那天主角也要牺牲一下主动去吻新郎,果然是人神有别啊 费这么大周折才和它结的婚,但婚后的它却长期不在家,主角MM操劳依日,就连生孩子这样的大事,它也只是忽尔出现表示一下,我底和它结婚值不值得那就仁者见仁了。

虽然贵为神灵,它陶而也会出现在事件里,触发过帕布利为凯招揽顾客事件的人一定还记得,河童也曾经应邀到场。这帕布利的面子,也算是足够大了。另有一件趣事,就是在湖边用母军不断空抛,也有一定的几率可以一睹河童的风采哦。

河童在日本是如此的出名。在2003年(周刊少年跳跃)上也连载了一部非常另类的短篇漫画(饲养河童的方法)。和传说中的不同,漫画中河 童则是一只非常可爱的小怪物。虽然造型有些古怪,内心却一点都不坏。最后我们送上一些可爱的河童周边,希望各位会喜欢上这个小朋友。











変。 歌歌歌会

上一讲,我们一起了解了艾雷布大陆中三个人口 最为密集。文明程度最高的地区。把它们称之为大陆 的核心、这的确不为过。但是。艾雷布大脑和我们所 居住的大陆一样,也有少数民族群居的地方以及一些 苦寒之地。还有被称为"神秘之地"的一些场所。

萨卡草原

按地图所示, 在大陆的东边, 贝伦的北方, 伊 利亚的南处,那里长长的一块大草原便是游牧民族 们居住的萨卡草原。萨卡草原几乎是被群山所包 围。只有极东的几处才和贝伦王围以及伊利亚地区 接壤。如果想要从昨卡志利基亚,只有翻架上路或 是转道贝伦才打。这样的地理位置,使得萨卡草原 的主要经济对象便成了和他们跑得最近的贝伦王 国。自然,处在两国交界处的贸易都市布露丰庸也 成了萨卡主要的文化经济要地。草原上有许多部 族,而他们的统称则是"萨卡人",细分的话。有摩 特拉族、罗鲁卡族、修曲族等等,其中库特拉族和 修曲族是草原上两个最大的部族。一直以来都在明



▲尤迪尔司祭的萨卡草原讲座。 几个大国的贵族都十

争暗斗。身为游牧民 族的跨卡人。他们的 风俗文化与其他各国 相差巨大,往往其他

分轻抓萨卡人、认为他们是没有文化的野蛮人。当



然这也与萨卡人常常 参与佣兵工作有著很 大的关系。一直以 来。和萨卡人关系相 处黄好的就是贝伦 人。不仅是在贸易 上. 就连在思想观的 层面上两地的人民也 十分相似。特别是在 ▲大東原上的这种帐篷,就是游

布魏卡里。萨卡人利 牧民们生活所必备的。

贝纶人的结合是十分常见的。就算是到了战争时 期,贝伦的西方军进驻了萨卡草原,也并未在那里 采取直接性的统治,这其中除了顾及到萨卡人团结 起来的强大军事力量,再就是考虑到了两地军民之 间许多年结成的感情之绊。

伊利亚地区

伊利亚地区位于艾雷布大陆的东北方。是大 陆的寒带地区。那里常年飘雪、人烟稀少,可以 说是大陆上最少有人居住的地方之一。因为气候 的原因,伊利亚的农业极为落后,居住在那里的 人全是靠着外界的援助和商卖活动,才能得到食 物。因此,在那种逆境中生活下来的人,都有着 无比坚强的意志。自从爱士巴利冈成为八神将而 声名远扬后,伊利亚的爱士团才得到了大陆上人 们的认可。自那时起,伊利亚就成为了一个佣兵

国家,他们靠着外出拼命赚钱来养活家中的老人和 小孩。但就算是如此,伊利亚地区贫困的局面还是 没有改变。在大陆上有一种动物是伊利亚地区特有 的, 那就是天马。天马出生在这里, 不怕寒冷, 可 以在其他坐着美动物无法作战的寒冷天气中发挥绝 大的战斗力。但是更让人奇怪的是,能驾驭天马的 只有女性,男性就连接近天马都不能。对此,外界 不知情的一些浪漫主义者还戏说道。不是纯洁的处 女是无法得到天马的认可。当然事实上并非如此荒 谬,在天马骑士团中不少中坚力量都是已为人要的 女件。她们不仅是骑士团的中圣力量,还是活跃在

年に



▲雷山,冰幕,这些在伊利亚是 常见的。

伊利亚政坛中的巾帼 英雄。就是因为天马 验士团是伊利亚地区 的主战力, 所以在伊 利亚,女性的地位明 显高过男性。据天马 鸦上团的法强娜周志

称,男性在伊利亚只 能去干苦力活或是去地里种种菜。说回天气,很多 人会奇怪, 为何和伊利亚路得十分近的萨卡却是阳 光明媚。这个问题很简单,我们可以看一下她图,

伊利亚与萨卡之间 隔着连绵的高山。 也就是这些高山挡 住了伊利亚的冷空 气。寒冷的气候停 伊利亚蒙上了一层 神秘的面纱、被人 称作"冬将军"的冰 萨卡地区阳光明媚。



高山挡住了寒流,所以

暴以及传说中雪山的冰龙,这些都是人们一提到 伊利亚便想起来的。顺道说一下(烈火之剑)的女 王角妮妮安。她就是出生在伊利亚地区。

西方三岛 41

自占这里便是犯罪者以及狂战士们的居所,又 被人称为野蛮之地。西方二岛属于艾特鲁利亚王国 的管区内,但一向以文化艺术著称的艾特鲁利亚王 国在管理此处时却显得力不从心。面对着那些穷凶 极恶的狂徒,一些一贯养养处优的艾特雷利亚贵族 便无能力以对。止贼、海盗在那里横行霸道,一般 老百姓只能在艾特鲁利亚美国所管辖的范围内生 活,有的百姓则因为当局无法很好地保护他们,便 不得不自己奪起武器和匪徒们战斗。因此,许多该 地区的百姓,从一出生便开始习武,学习如何在这 种混乱的环境中生活。西方二岛的冶铁显是十分发 达的,艾特鲁利亚王国的用铁几乎全部都是出自于 此。不仅如此,因为铁的质量优秀,其他地区,特 别是武器制造量十分发达的贝伦常常大量购人西方

二岛的铁。虽然西 万三岛十分危险。 但极高的铁矿利润 使得在西方一岛任 官成了一件大美 差。在此任职的官 员都可以借此大肆 中饱私囊的。而在 (封田之勤)时代。 就是因为那里的总



屿,它们都是由桥连接着。

督压榨:老百姓,山贼又四处横行,这才得当地居 民组成了反抗组织。可能是和大量的矿山工作以及 四处都是山贼、海盗有关,西方二岛出身的战士大 多种爱草子,就连当年传说中高过常人三倍、吃人 为食的石巨人凯雷斯似乎也是使用斧子的能手。 (西方三岛似乎也十分盛产"柽物"。)

纳巴塔沙漠

一片望不到尽头的沙漠,白天的高温可以将人 矮干,晚上的寒流又可将人冻死。所以一直以来, 没有人敢来到这一片死亡之地,就是干年前,人龙 战役时,这里还是一如既往的安静,不论是谁,可 能就连神也无法改变这片地狱。当我们走进这片小 漠,来到它的中心部,我们就会发现一些巨大生物 的骸骨。有人说,那是龙族的骸骨,也有人说那是 巨大的史前生物的骸骨。不仅是骸骨,在这片沙海 中还有许多太占时代文明的遗产,那些埋藏在小海 下面的占物,就连大陆上两个全能的先知,阿特斯 和奈鲁卡鲁对它们也是充满着疑惑和好奇。理想

乡,是由神龙族与一些迷途的旅人以及生长在纳巴 塔刀漠的守护者一族组成的。木只是理想多、刀漠 中还有一个生活了多年的盗贼团,他们祖祖辈辈生 活在这里,不断地袭击来到这里的旅行者,也不断 被抵人们所主败。除了"理想乡"的住民和沙漠盗贼 团,与纳巴塔沙漠中还有一个传说的"族"在活动 着,他们便是"骸之民"。我们不知道他们来自何 处、是不是居住在这里,但第一次见到他们,便是 在这个纳巴塔沙漠之中。据目击者说,他们身批照 抱出现在沙尘暴中,虽然有些看不清他们的脸,但 在那黑袍的下面似乎是一张骸骨般的脸。至于那位 目击者。他就是那位手拿"霸者之剑"并"胲之民"交 过手的少年阿鲁。

魔之岛维罗尔

魔之岛维罗尔是鲜为人知的,除了生活在港口 或是常年出海的人,几乎没有人知道它是什么,它 在哪里。魔之岛维罗尔位于利基亚以南、那是个被 浓雾和茂密森林所包围着的小岛。因为登上那里的

人无一生还,所以它被称为"魔之锡"。魔之岛维罗 尔上最著名的建筑就是当年龙族大量迁移所建造的 "龙之门"。而龙族为什么要在此建造"龙之门"。至 今都是一个谜,但从岛上的一些遗迹建筑以及条鲁 卡鲁曾在此练得一身法力来看,此处过去似乎和魔 法、宗教有很大的关系。

165



美国道 战士之功



在空荡荡的屋子里, Sonic 和 Shadow 却真 切地感受到在这寂静之中隐藏着一种躁动不安的 气息。怀着好奇与不安的心情, 两人来到了那被 贴满咒符的小阁楼门前。

"只剩下这里了,不进去的话,这里的'主人'好像不会让我们离开的吧?" Shadow 经蔑的 笑,拿起 C E 对准了那充满危异的咒符之门……"Chaos Spear I ……"

"呜哇啊啊啊啊啊啊"……"忽然之间,数十只混沌之箭射中了Sonic,顿时间,Sonic变成了炭条……"Hey man! Look out! 你想杀人(刺猬)啊!!!!!>曰<#"Sonic 暴怒ING。"哼!还会说E文,看来你还死不了呢!"Shadow不当一回事地轻轻说道。"不过……真的很奇怪,我明明要打的是门,不知怎地,居然会……我可是从未发生过这样的失误啊,"吗?"此Shadow不解地看着C.E解释道,"唔?"此

时,一个微弱光芒从炭黑的 Sonlo 身上显示出来,Sonic 赶紧顺着光芒摸出了刚才一直带在身上的那个在书柜旁发现的符文挂饰。就在挂饰出现的一瞬间,门上的咒符一起发出了光芒,并和挂饰一周飘了起来,然后消失。接着,那原本被封锁的阁楼门缓缓地打开了……

那原本充满谜团的小阁楼,现在正毫不保留地让两人进来窥视它所隐藏的所有秘密。

"什么嘛!还不是和下面一样,空无一人……" Sonic 有点儿失望地抱怨道。

"哼」所以说你还不是一般的笨呢!" Shadow抛下科者眼的Son.c在 旁, 自顾自地探索着这个"最后"的房间。"很明显的,这里的布局格调和下面的完全不同,好像是专门为小孩子准备的……而且……'主人'好像要跟我们打招呼了哦!""你的躲猫猫技术太差了啦!我们的Shadow大人已经发现你了, 你就乖乖地出来招待一下你的客人吧!"Sonic依旧是一副漫不经心的样子, 不耐烦地说道。

就在此时,两人的身后同时出现一个太古之光、紧接着。其中的一个太古之光飞到了房间中央,淡淡的、渐渐地呈现出了一个影像。Sonic和Shadow相对一笑。摆出了战斗的架势。当这个影像完全清晰了以后,两人虽说有心里准备,但还是不禁打了一个寒战。因为……那是个3000年前就消失了的Knuckle族的战士,而且即使"他"的影像清晰了,但Shadow / Sonic还是能透过"他"看到了"他"身后Sonic / Shadow。就在两人还在发愣的时候,那个战士猛地冲向了Shadow,一拳打飞了Shadow手上的C.E。

"什么!?"两人几乎不敢相信自己的眼"唉!好了好了,我看我们还是快去准备晚餐

睛。那个灵体居然能够做实 体化的攻击

说时迟那时快,Shadow还没来得及反应,就被一记 Knuckles一族特有的铁拳 攻击重重地打飞到墙上,在一旁的Sonic不容分说。立 马卷成了一个蓝色的刺球, 以他一贯的作风,对那个战 上之跳展开了一阵速攻。直 到那个战士的影像渐渐地淡

化到消失了, Sonic 才停止了攻击。

"Too Easy!"Sonic对自己的这次攻击十分地满意,正得意地站在房间中央的桌子上向Shadow炫耀着。突然间,他的双手被一个没有体温的东西抓住了!"What?……挂啊啊啊啊"那个烦人的战土再度出现在Sonic的身后,并毫不留情地抓住他的双手将他狠狠地摔到了另一边的墙上。当那个战士对着Sonic缓缓地举起拳头的时候,Shadow也捡回了他的C. E。但是当Shadow用CE脑准那个战士后,他猛地发现,那个战土的拳头并没有砸到Sonic的身上,只是离离地举在半空中,迟迟没有落下来。可是,这一刻仅仅停止了几秒钟,Shadow在那个拳头落在Sonic身上之前,顺利地使出了"Chaos Contro"。一道耀眼的绿光迅速充满了整个房子。

"哥哥……求求你……不要……杀…我…… 呜呜呜……"一个小小的Hedgehos身影出现在 一个正在燃烧的废墟当中轻声地哭泣着,一个 紫红色的 Echidna 战士站在他的面前呆呆望着 他

吧」"紫红色的 Echidna 战土 无奈地微笑着把小罗克领到另 一个房间里去。

"不要啊啊啊!"画面一 转,立即传来一阵撕心裂肺的 惨心。只见Knuckles族族长带 领着几个K族战士捉住了罗克,另一旁的紫红色战士也被 几个K族战士牢牢地抓住。族 长狠狠地瞪着那个紫红色战士 士,十分愤怒地撤诉着他。"你

这个叛徒真是我族的耻辱 我们 Echidna 族和 Hedgehog族一直都是敌对种族,族中也有明令 禁止我族人与敌族来往。可是你这家伙不但看 到敌族人不将其处死,还偷偷地收养着这个敌 族的小崽子!你要为此而付出代价!你将成为 明天神祭时的祭品。和这小鬼一起 缓地转过头去,以一种极度藐视的目光死死地 盯着小罗克"接下来 · 就先把你送进'祭间' 里呆着吧! ""等等 族长!"紫红色战士猛地 挣扎着想要起来,但还是被那几只沉重的大手 死死地压住了。紫红色战上不禁急得快要掉眼 泪了"族长,我……我求求你!不要,不要把罗 克关进那里。他……他不会游泳的啊」所 以……我求求你……""哼」反正都是活不过明 天的了,再说他进-不进去也由不得你。别管他, 马上把那个小崽子送去'祭间'!

第二天早上,在蛇头神殿缓缓地张开了嘴巴,从里面飞出了两个随着太阳的升起而出现的太古之光,一同飞向了村口旁的一间房子里……

耀眼的绿光渐渐地消失了,Shadow回过神来,正想和Sonc - 起离开这房子的时候却发现Sonic 早已不在这个小阁楼里了。"可恶! 那家伙到底跑到哪里去了?"Shadow正要走出房子



时,被一个比较小的太古,还有一个比较少。



《西林》的新作迟迟没有消息、让FANS心焦、而近日更有一则令FANS心痛的消息——Chunsoft 被日本一家手机游戏的制作公司DWANGO所收购、这会给Chunsoft带来怎样的变故? Chunsoft以后的软件制作方针又会发生改变?实在令人担心、希望"《西林》系列"不会就此绝响。好了、下面我们来看看《西林》的简边来怀念怀念吧。如果你是"真FANS"、看到这些周边肯定会流口水的。



▲突破《西林GB2》的隐藏迷宫"铜冶层的灶" 获得真风来人的称号后,把出现的风采人分 数、D编号和密码抄到明信片上奇到,先带 到的100名玩家就可以获得此线极梦幻赏品 "滋贼鲳鱼玩偶"。盗贼鲻鱼这个怪物由于具 有偷盗的能力和可爱的外形而倍受玩家裏 要 现今人气度排名第三。







▲《月影村GB》屬机后 特出现的密码抄到游戏附带的明信片上帝回,先寄到的10000名玩家就可得到此"鸣龙神社"的纪念卡片和"月影村名誉村民"的衰影证书,当时也许国内有不少玩家都不明白那个密码是干什么用的,就是用来参加这个活动的。



▲突破N64版《西林 2》的隐藏述宫"不健 之间"后 将出现的 密码等回 先奇到 的100名玩家就能得 到此梦幻赏品琴塔 拉玩偶。



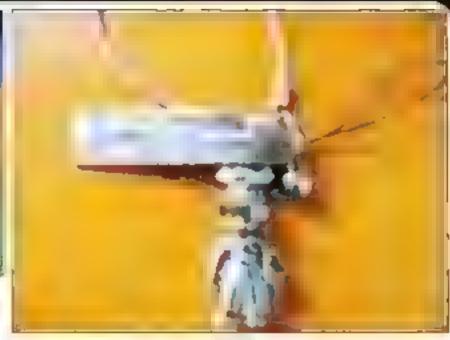
◆ 在 Gpura 网 站 預 约《 西林 G B 2 》的 預 约 特典, 玛细鲁的 便携式 手提照明 灯、 灯泡就装在玛 姆鲁的 两 个 耳朵 里, 是 不是很想要 一个来用 9 可惜 是非要品, 残念。







▲《茜林2》发售前在TGS现场试玩赠送的练习簿。从赠品也能看出《西林2》主要定位于低年龄的用户层。



▲DC版《风来外传》的官方活动赏 昼 飞鸟的钥匙图 铭牌上刻有玩 家的名字。突破钢资源穴途宫后。 把出现的分数和密码抄到游戏附送 的明信片上寄回,先寄到的1000名



▲在1click网站预约购买《风来外传》PC版的预约特典 阮家将会随机得到其中一款 外传人物的500P网络购物卡、webmoney) 一共有3种款式。此举主要方便一些玩家 用于购买外传官网的包月在线帐号以便下载新述宫。



▲▶ GB版《月影村怪物》发售时间时销售的一种饭团形状的清凉饮料、Bander出品。随机赚送10款西林手办模型的其中1款、要收集全部种类可要喝不少饮料呢。这10种手办模型的组合分别为:"西林+皮质,小维+小猫,构帕+玛姆鲁,大鸡+妖刀、盗贼鳢,鱼+防盗之盾,小型战车+封塘镇,萝卜怪+度遭之杖,皮蛋+回声之盾,鬼面武者+武士刀,琴塔拉+成佛之镰。











▶某位西林FANS自己DIY的"摇摆的土玩偶"(くね (セハニー)的手办模型。做得很神似、而右圍就 是遇上高达军团怪特房间的场面。(笑)





文 黄金の騎士

编 LIKY

消失了3端的"银河战士专页"再次复出了。这次由黄金の骑士为我们来讲解讲解"《银河战士》 系列"的地理知识、我们来看看系列作品中出现的那些神秘莫测的星球吧。

(连天道) 之道王道

人族遗

迹,这里

也是萨姆

斯儿时曾

经生活过

的地方,

后不知何

原因被废

弃,被宇

宙海盗所

利用(在

电子漫画

ZEBES(也写作ZEBETH)

出现作品:《银污战士》、《超级银污战士》、《银河战士 零点任务》

它是相星FS-176所属星系的第三行星、总质量约为480亿亿吨,即4.8×10¹⁸吨(比地球略小,地球的质量约为6.0×10¹⁸吨)。鸟人族(Chozo)曾有在此生活,地表及地下有大量鸟

▲这颗行星就是初代《镍河战士》的舞台—— ZEBES。

及主》中2EBES似乎仍是鸟人族的主要居住地)。在游戏中它是以宇宙海盗的基地身份出现的,由于行星地质坚固、宇宙海盗在其内部开凿有复杂的结构(地道战?汗),主要由BRINSTAR、CREATERIA、MARDA、NOFAIR、TOURIAN等几大区域构成,各区域之间有通道相连。在《银河战士》中萨姆斯将之

破坏.但宇宙海盗又秘密地重建了基地。在《超级银河战土》结尾时由于启动自爆系统而在银河中永远消失。

SR388)

出现作品」《银河战士!! 萨姆斯坦来》、《银河战士 融合》

关于它的资料不是很多,只知道它也是一颗行星,所属星系不明,质量不明,是Metrod和X的原产地。其地理环境同2EBES行星较为相似,同样残存有神秘的鸟人族遗迹和复杂的地底构造。SR388上栖息着各种形态的地底构造。SR388上栖息着各种形态的Metroid,从最低级的Alpha形态到最高级别存在的Queen Metroid(Metroid女王)。Metrod曾经是这里的绝对优势种群,但后来萨姆斯将所有Metroid全部消灭(《银河战士》,萨姆斯州来)),破坏了SR388上的生态平衡,一度蛰伏的病毒形态生物X开始迅速增殖,成为新的优势种群。在《银河战土 融合》的结尾,SR388遭到了萨姆斯控制的科考空间站撞击,目前状况不明。

BSL空间站

出现作品。《银河战士 融合》

全称Biologic Space Labs。它隶属于银河联邦,是一个巨大的科考空间站,在SR388上方以人造卫星的形式运行,对SR388进行科

考研究。空间站由一个主基地和六个分区构 成,通过一个中转平台和多部电梯相连接。主 基地里是控制室和科考人员的生活区,各个分 区里则模拟了SR388各地区的生态环境,如热 带、黑暗、寒冷、地底熔岩等环境用于生物研 究。表明上看来这个空间站完全是用于和平研 究的目的, 但在空间站的内部隐藏有一个极密 实验室,银河联邦在这里秘密地对Metroid进



后来萨姆 斯战斗服 的碎片被 运至空间 站、上面 残存的寄

行研究。

▲《融合》开场画面中出现出的8.S.L空间站。 生体X复 制了萨姆斯(即SA X). 利用萨姆斯的超强能 力冲破了隔离间,使X的各种模拟体占领了整 个空间站。最后萨姆斯启动自毁系统将它撞向 了SR388, B.S.L空间站因此消失。

FallonIV

出现作品。《银河战士PRIME》

它与ZEBES同属格星FS-176星系。质量 为510亿亿吨(5.1×10°吨),亦曾经有鸟人族 栖息,残留有神秘的遗迹。行星地理环境较复 杂多样化,既有冰天雪地的Ice Valley、又有 炙热难耐的Lava Caves,还有生机盎然的 Tallon Overworld。从辽阔的星空俯视 TalionIV,可以看到一个很显著的陨石坑,就 好像是一个巨大的伤疤。因为曾经有 块质量 极大的陨石撞击TaloniV,给它造成了巨大的 破坏,更可怕的是随陨石带来的Phazon矿石 毒化了水源、土壤、生物、使整个星球的生态



▲这是被冰管覆盖的TalioniV。

系统处于 崩溃边 绿。为了 阻止情况 进一步恶 化, 鸟人 族在陨石 坑上建立

了巨大的封印神殿。在ZEBES被萨姆斯第一次 破坏后,宇宙海盗的一支残部将TalionIV建立

成了新的基地,但最后仍被萨姆斯成功摧毁。

Phazon

出现作品:《银河战士PRIME》、《银 河战士PRIME2 喻之回响》

它最初是在行星TallonIV上被发现的,不知 来源于广袤宇宙的何处。Phazon矿石具有强烈 的放射性, 而这种放射性具有奇异的特性, 能 够改变细胞结构使生物发生变异、狂暴化。受 Phazon影响TallonIV的生态环境产生了巨大的 改变,很多生物产生了变异,就连曾经居住在 这里的鸟人族也无法幸免。在行星Aether上, Phazon出于某种神秘的原因只存在于黑暗世界 中。利用Phazon扩石,宇宙海盗展开了变异研 究,对诸多生物进行试验,并成功开发出了多 种Phazon化的生体兵器,最杰出的作品当数可 自我修复、隐形的Omega Private和可多段变 身、实力超强的Metroid Prime。

Aether

出现作品:《银河战士PRIME2 赌之 国明》。

由于是在最新作品中出现,所以详细的资 料不是太清楚,所属星系不明,质量不明。由 于一次行星规模的陨石冲击令时空发生了扭 曲, Aether被分裂成了两个不稳定的部分: 光明世界与黑暗世界, 两者相互影响相互依 存,可以说一个是另一个的"回声"。光明世界 就如同我们普通的世界, 而黑暗世界则漆黑一 团, 充满危险, 仅仅聚露在黑暗中就会令萨姆 斯受伤。光明世界里居住着一种被称为 Luminoth的种族,黑暗世界则居住着被称为 ing的种族,他们之间进行了多年的战争,都 企图将另 方完全摧毁。行星上也有残存的宁 宙海盗,他们发现了通过Porta 自由出入两个

世界的方 法,而且在 黑暗世界中 发现了《银 河 战 士 PRIME)中 出现的 Phazon矿



▲萨姆斯的飞船正向Aether飞去。

石。这么看来也许把Aether一分为二的那块 陨石就是撞击Tall onIV的巨大陨石吧。



进转CASEIDa 被盗击的进转



案件问顾 真宵和春美的故乡——仓院之里马上就要在高菱屋首货举行仓院之里秘宝展了,但是就在展会即将举行时,展会上的重头展品"仓院之罐"却不翼而飞了。根据警方判断,本次盗窃案很有可能是怪人众假面MASK所为。就在警方对怪人的正体毫无头绪时,一名叫做天杉优作的男子却向警方自首,承认自己就是怪人众假面MASK。这其中到底有何蹊跷,而在这起盗窃案的背后,是否又隐藏着更深层次的阴谋呢?





PROFILE:曾经是保安公司的员 I,同时也是大名鼎鼎的怪人会假面MASK。为人十分懦弱,给人以很不可靠的感觉,说话细声细气,并且有时说话时声音还会越来越小。"天杉"这

个姓可以写成"甘すぎ"、意思就是很"不成 熱、太天真"。而"优作"这个名则取自于著

名日本影星"松田优 作",玩过(鬼武者?) 的人应该都会对这 位优秀的男演员留 下深刻的印象。





PROFILE:KB保安公司的社长,于仓院之 罐被盗当天夜里遇害,尸体在保险箱中被发现。 毒岛是一个视金钱为生命的家伙,为了获取金 钱经常不择手段。因为KB保安公司这个名字是 一早就想好了的,所以说作为社长的男子,巧 舟就决定让其名和姓的开头字母定为K和8、于 是就有了"毒岛黑兵卫"这个名字。至于"毒岛" 这个姓,主要是来自于巧舟之前看过的一部小 说。当人设岩元辰郎将墨岛的设定画完后,巧



舟竟然发现画 上的番岛长相 和他的某个后 分 相 ()

「趙天人物

PROFILE:天杉优作的妻子.

格懦弱的优作不同。希华为人非常爽快,并且 十分喜欢挑战刺激的东西。喜欢凝车的希华穿 着一身非常时尚的赛车服,非常讨厌拐弯抹角 的事情。希华虽然是一位美丽的"人婆",但却 有着爱花钱的劣习。"希华"这个名字来自于巧 舟先生一位青梅竹马的女性朋友。











《迎转》)新作名称卫克协公司



日前, Capcom 对外宣布了原 本开发名为 (Gyakuten Saiban) 的美版NDS《逆转》新作的游戏名 称。游戏现已正式命名为 (Phoenix Wright: Ace Attorney》(《成步堂龙一: 王牌 律师》),其中Phoenix Wright 是 成步堂在美版中的新名字。游戏目 前还没有公布具体的发售日期。



黑威岳 東牙

PROFILE:自称为名侦探的家伙。说话极 其做作,经营着衰牙侦探事务所,并以追捕怪 人☆假面 MASK 为自己的目标。在怪人发出盗 窃预告单前,哀牙侦探就受到了华宫雾绪的委 托担任警备一职,但最后仓院之罐还是被华丽 地盗走了,因为,在怪盗作案时,他自己也正在 作案 …… "星威岳衰牙" 这个名字可以写成"欲 しいだけ 愛が"、前后顺序变换一下的话就成 了"爱が欲しいだけ", 意思就是"我想要的只 有爱"。另外,"哀牙"这个名字巧舟原本是想 用在哥多检察官身上的,后来阴差阳错地奉献 给了这位"名侦探"。







这次又登场了。这次的她将长发扎起,给人以 非常明快的感觉。作为前作中王都楼真悟经 纪人的她摇身一变,成了高菱屋秘宝展的寬 传与策划。在怪人发出盗窃预告单前就委托

PROFLIE:前作中人气超高的驾摇

了星威岳哀牙担任会场的警卫,但宝物最终 还是被盗了……





ne un defende



提个建议,可不可以让出两页纸让现象们自己交流心得呢?那样 会更贴近读者的距离。

广西 潘炳林

其实自由淡栏目就是给大家讨论游戏的,不过对文笔和篇幅有些 要求。如果要和众读者及小编联系, LIKY 弄的 evelup 论坛侄是小编 与众读者们聚集的网上乐园。

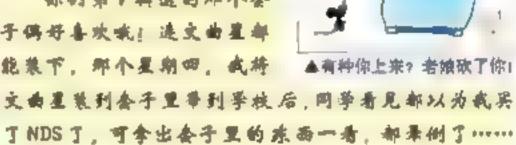
小弟有几个问题问一下:音伊是 喜欢S·RPG还是A·RPG) 马锋是不是 僚书上那么帅;

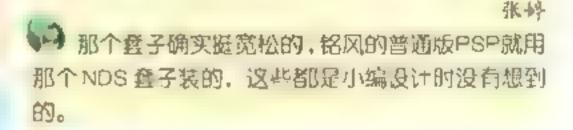
雷伊是剧情派的,剧情好的他就 喜欢,所以尤其喜欢 AVG 游戏。马修 嘛,只能透露一点,写修本人比小编形 象更加"男人"。

我是一个拉丁舞学者,擅长"舞" 艺的我竟然是上了游戏,我自己都不敢 相信。这大概是缘分吧?《章机王 SP》 带来的特形和兴奋让我深深陶醉,就像 或对拉丁 MUSIC 一样。小女子有一个小 小的意见就大胆提出来了,希望你们能 成立会员俱乐部,大家一年一次派对。 让大家交流一下。

上海 商校稳 19 马修也很喜欢热情奔放的拉丁舞 哦,可惜乌修只会看,不会跳的。说到 俱乐部,实际上交流空间本身就起着让 读者间相互认识交流的作用。

你们第9辑递的那个奏 子偶好喜欢哦! 违文的复称 能装下,那个星期四,我将





从GB到GBC,再到GBA,之后又是NDS,季机之 路正在越走越宽,想想即时 黑白面面中一个个人物 的可量的图像。到现在的双屏 3D 的精彩镜头,真今 我玩兴大增。

是啊,时间过得真快,当初马修熬夜玩(热斗 96 格斗之王〉时的情景现在回想起来好像就像在不久 前,实际上,那已经是7年前的事了……

表征我是什么意思;应该是别砸我吧。

曾雨彬

沿错、这是小编校对疏忽,让这句网络用语钻了

空子, 其实在这个网络大为普及的年代, 很多网络用语也为越来越多的人熟悉, 然而考虑到还 有众多玩友并不上网,所以(掌机 E SP)上也不会再使用任何仅在网络上流传的词语,如表 (不要)、酱紫(这个样子)等,各位读者为(掌机王SP)挑 BUG 时也把这一点算进我去,而 大家投稿时同样也注意不要用网络用语。(大家互相交流的掌门人和交流空间除外。)



考考你的记忆力

下图是国内某收音机包装上的广告,大家觉不觉得眼熟? 考考你的记忆力,这个广告的原版是什么?



此隐片为浙江的沈大展玩友提供、特业捷出感谢。

问问小鸽们我一直最美心的问题,就是传说中PSP摄像头周边,到底是朱自官方的消息还是其他什么 途程?到底是否真实啊?如果会发 小编们最近辛苦了吧! 我也有問藏啊! 每天的作 业暴多 但还好, 看含里有 NDS和 GBA 玩, 还算是比较 欣慰。小编们不要累坏了身 于哟,我不能没有你们,不 能没有《季机王》啊!

杨龙 韶关

用作业形容倒也挺贴切的。不过对于小编来说、做出让大家喜欢的掌机杂志似乎比学生时做作业更有动力哦。

你们好,我是贪劣答后的单小孩,小孩! 问马修大手个问题, GBA 不是有个无限通讯的周边吗? 有了它能否和NDS联机? 两台NDS 玩 GBA 游戏可以无线联机吗?

单小强

这个问题马修和LIKY 当初专门还研究过、并做了 实测,得出来的结果是 NDS 不能和插了无线通信装置 的 GBA 联机,而两台 NDS 也不能联机玩 GBA 游戏。

听说有个叫《口泉妖怪·祖母娘》的游戏委在GBA平台登陆了,是真的吗?是"《口浆妖怪》系列"RPG的旅作吗?《拿机王SP》怎么不见有相关的报道啊?

war - kurak

(祖母绿)就是(绿宝石)啊,只是翻译的名称不同而已,游戏都是一个游戏的。

售的话, 效果能跟现在一般四五百万像素的照相机比么?如果出了这个的话, 我好几个朋友估计都会对 PSP 出乎, 呵呵, 像他们年龄比较大的, 对游戏已经没有以往的热情了, 不过我还是要支持游戏继续下去!

唐人

PSP摄像头的确是官方消息、2004年 E3展时索尼就公布了,不过摄像头的像素一般都为30 万像素,跟400、500 百万像素的数码相机绝对及法比。

《掌机王 SP》 征稿启事

向读者徒稿以来,小编们收到了不少读者们投来的稿件,发现不少玩友大有潜力,欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下:攻路透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

A1 (41 54 ip)

攻略最好为当月府戏,研究题目为当月、前月府戏或不朽经典府戏的研究、硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用 Email 和小编取得联系、而大篇幅的稿件,也尽量以 Email 形式发送,一来保证时效,二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王 》读者服务部(收)邮编: 730020 或发 Email 至 pgking@263, net

意见建议永理理

能不能少异些GBA 的游戏报告: 毕竟季机马上就要走入决世 代,要跟好财代的脚步乘……

残酷な天使

现在的季机王 SP 简直快变成《季机王 DS&PSP》了,GBA 游戏的攻略变少了,相比之下前线狙击和特快专递这种一笔带过的程目和占了全书的 1/3,这样好象有点"多两杂"的感觉,以新那种细致的感觉找不到了。从vol12看来GBA 内容只占到了约1/3的篇幅,对于我这种还没线实NDS和PSP的人来说简直伤心死了……还有就是你们好象不重视女生的存在哦,应该再介绍一些逐合女生玩的游戏,比如说《大金附 摇摆之王》这种。

clairegap

无论是平信、Email 还是 levelup 论坛,关于选材方面都是焦点话题之一,这是新掌机价格居高不下时游戏杂志所必须正面的矛盾,一方面,GBA(SP)渐渐退出历史舞台,另一方面,价格居高不下的 NDS 和 PSP 尚难以完全普及。即使购入新主机的玩家,也大都是 PSP 和 NDS 选其一。现阶段,小编能做的就是把新游戏第一时间介绍给大家,以使购入新主机的玩家能及时获得资料,而尚未购入新主机的玩家,因后买新主机后只要醍醐节就能立刻用到。而 GBA 游戏,新游戏已经出得很少,但小编仍会把精彩的二线作品介绍给大家,而如〈真 三国无双 ADVANCE〉、《机战 OG2》等的 GBA 未期大作,我们同样会大篇幅地做攻略研究。女生游戏是个好建议,我们会采纳并注意。

能不能多介绍一些 手机游戏呀, 手机游戏 也是全在手里玩的嘛。

大白兔

个人认为既然是李 机杂志 手机游戏就不 必介绍了,多介绍李机 才是"李机王"升!

bew89631139

继续期待大家的意见和建议

〈掌机主〉和〈掌机王SP〉的成长,离不开各位读者们的支持 把您的批评和建议发过来吧,让小编们及时发现自己工作上的不足之处以便及时改正。为了让属于你、我和大家的〈掌机王〉、〈掌机王SP〉与大家更贴心,成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人,不要各借您的意见和建议,来信请寄至: 兰州市邮政局东岗1号信箱〈掌机王〉读者服务部(收)邮编:730020。

或发 Emal 到 pgk ng@263.net,也可登陆 www levelup on 论坛提出意见和建议。

通知

刊登于《掌机王 SP》第 12 辑的第 10 辑中奖名单上的一等奖获得者、深圳市罗湖区的朱伟强玩友,见到通知后请尽快联系编辑部确认地址,以便给您发放奖品。

★の王子

S/L 大法——人生和游戏的一大差别啊。



多么思。想起来了了吗? 呵呵······

Flevelupen Care

levelup 收集帖开通以来,得到了广大热心读者的积极参与,下面、乌修就把近几期的意见收集起来并统一做回复。

1. 在光盘里面加入抽类过程。

马修: 电许是读者对抽笑的真实性产生了怀疑才会有这种想法,其实关于抽奖真实性,我们公布中奖者资料应该算是最好的证明真实方式,那些中奖者也许就有与你们同城的,心有疑虑的读者可以试着与他们联系,让这些人来说话也许比我们说话更有说服力吧

2. 为什么中奖者都集中在北京上海等大城市?

马修: 就目前统计结果来看, 北京、上海等城市读者的印花回寄率在总数中占有很大比例 而抽奖都是随机抽取, 数量多自然所占比例大 还请其他城市的读者也积极踊跃参与, 即使不 中类, 也给本地区提升了中类比率

3."超级机器人大战专区"总介绍高达。

马惟:促出这个意见的读者相当多、本辑开始,《超级机器人大战专区》将轮流为大家介绍原创机体、超级系机体、高达等等。让大家每辑都会觉得有新意。

4. 总出现铅字及内容等方面错误。

马作: 这是小编校对工作上的失误,小编无论如何都会服抓校对工作 力未送给读者完美的《掌机王 SP》

5.《学机 ESP》也来个"2004年废游戏索引"吧,现在每次找攻略都得把《学机 E》和《学机 ESP》从头到尼翻一遍。

马幡, 好捉议、采纳了! 小编们已经开始若手准备了

6. 将屏幕保护贴作为赠品。一来读者不用再买。《来也实用》

马锋: 普通的、便宜的屏幕帖当然可以、但廉价的往往有着透光不好、易划伤以及祸下后 留下残胶等等不良效果 如果满足主机贴膜质量类求的、价格可类几十元的、顶得上好几本《字机王·\$P》 了 即使如此,小编还是欢迎各位读者踊跃提出您需要的赠品

7. 杂志封面的风格该换换了。

马修· 行提议、从本辑起、《常机王NP》的对面将会风格多变地展现在玩家面前

8. 希望以后不要在中奖名单或者交流空间中出现名字有误的情况。

马修:从目前寄出奖品来看,尚未出现过名字错误的现象,如果觉得有重名或姓名相似及其他疑问,请提打电话 0931—1867606 或发 1 mail 至 pgk tng@263, nel 查询 交流空间出现读者名字错误的原图有二:一为小编工作疏忽,二为读者来信中字迹不看而识错,小编在加强工作质量的同时,也请各位读者寄来交流空间、中奖名单时,将字迹书写工整 另外,一些读者投往交流空间资料后如果久未刊登、请再补寄来一份

欢迎有条件的读者去 levelup 论坛作客,把您的意见和建议发到意见收集帖中,以便小编们能及时发现并尽早改进。

《重河、王》前随唐息

目前有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购:

〈掌机王 SP〉第5辑、〈掌机王 SP〉第9辑、〈掌机王 SP〉第10辑、〈掌机王 SP〉第 11辑、〈掌机王 SP〉第12辑、〈掌机王 SP〉第13辑和下一辑的〈掌机王 SP〉,定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱 〈掌机王〉读者服务部(收)邮编: 730020。请大家务心写清自己所要购买的期号和数量,地址务心详细,字迹务心工整。最好留下自己的联系电话,这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者,请打电话至0931 4867606咨询。



(掌机王SP)的邮箱是: pgking@263.net, 大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明"问题地带"字样哦。而我们攻略中的一些疏漏和错误也希望各位玩家来信指正。

各位编辑好,小弟我最近在玩《召唤之夜 特剑物谱2》。看了攻略游戏一共分10几天吧,

请问假造等级是不是随天教增加而升级的啊?另外,并 党后会不会就过了一天呢?

seed

这个天数是励情中的天数,所以睡觉不会使天数增加或是让锻造等级提升。锻造等级的提升需要累计锻造经验,在锻造武器时会得到,锻造出越高级的武器,经验越多。



《季机王SP》的小鹅们,依 们好。我想请教个问题《牧场 物语》MM版中,我已到这泉之 矿场225层,但枪了n次和一直 枪不到"飞行石"……这是为 什么啊?是不是应该用锄头枪 而不用他子?望在《季机王SP》 中,得到答案(吐血 INS)。谢 谢」

shuallong888

《代》(行石是藏在石头中的,用锄头挖没用。不过想要挖到的话还是有所限制的,要游戏进行了3年之后才能得到。之前在255层是得不到的。

《季机王 SP》的小编订,我有几个问题想请教。

- 1《圣魔之光石》中天马特成双足飞龙后如何使用三角攻击;
- 2《口泉妖怪》中怎么样才能指捉到颜色和一般所不相同 的妖怪?
 - 3《游戏王 6》中为什么神卡只能看不能用?

eugeno

- 1.用飞马三姐妹围住敌人后才能进行二角攻击,在你有人转眼成飞龙后满足条件后也可发动,不过当你有两个人转职成飞龙后就不能进行三角攻击了。
- 2. 你说的是闪光怪物吧,它们比普通的怪物强一点(我们的《口袋妖怪》相关怪物研究中就有相应闪光怪物的图片)。在游戏中会随机遇到它们,但几季极低……
- 3.(游戏王 6) 所使用的对战规则,内是禁止使用神卡的。 所以只能看,不能用。

请问《洛克人 ZERO2》的EX 能力怎么操作才能使用?我得到了全部 10 个EX 能力却不会用,请帮带我吧。

huning 163

主义 首先你要在相应的状态界面中选中EX能力按A,让其发光,这样EX技能才能发挥作用。由于每个技能的发动也是需要进行相应操作的,这里简单为你介绍一下。

レーザーショット。装备后用蓄力枪打出的是激光。

トリブルショット:装备冰芯片后書力枪打出的是三向冰弾。

スパークショフト: 装备雪芯片后蓄力枪会打出上下分裂的雪弹。

テンショウザン。按↑+剑可以使出升龙斩、可附带火鳳性。

センガトツ。冲刺新会变成真线突刺、可附带雷鳳性。

エナジーチェーン: 锁链击中敌人后按住攻击不放可吸收体力。 ラクレツザン: 跳起按↓+創可以往下突刺。

ブラストショット。装备火芯片后蓄力轮打中敌人会操炸。

コウゲンジン。按↓+割会发出真空刃。可穿透障碍物。

フィルターシールド、即时反弾敌人的子弾、可将子弾変为能量水晶。



大奖PSP名花有主!

一幕奖 1名。SONY PSF 畫机

广东省东莞市 何智勇



二等奖 2 名 任天堂双屏掌机 NDS

上海市松江区 杭州市 马亮华

邱晨



重庆市五次市一次市四川成都市本以字北京市海淀区東別郑州市単端字



知政员 全龙浩 严铭

期間平 神母民 放建作 内閣

陈君杰

(西非英 5章 名曲BM\$2 月光宝宝 4M;记忆棒

人连市	246%	域制市	沙传龙	新汽汽車	安全独	
景總值市	程建	遵义市	Viste	遊文市	周茂	City City
编码市	$\mathbf{E} \cdot \mathbf{L}$	梅桃竹	张勇	体洲市	郭文杰	
提明市	梅露片	舞台市	苏花岩	北京市	35.00	
MPH(I)	陈俊子	移用化	兼略	ele (A de	PF61	
建阳市	林林	平南镇	张映珠	像在区	何性	
供制油	张峥	分談市	类排件	西袋市	薪文彬	维格山
銀川市	INTY	7:16 (b)	许胜物	进行市	李正宁	高州市
柔葉山市	除破杯	有色体	陈子健	人化市	F笛	缩竹市
推開市	刘晓晨	天津市	秦柯	养养给尔市	吳振雨	19月(1)
长春市	樂字起	温州市	陈英杰	165 FH (1)	F表明	提出基
रहेशी के	胡楠	凝期毒	b 浩南	人技事	極階信	桐乡市
沈阳市	张大龙	青江市	纯金沙	動坐車	排 為	西安市
上海市	從職	包集市	作伴	Vettob	作友林	产州市

注:为保护中奖者隐私,中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区,读者如有不明和疑问,请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

太家舒、欢迎只有这么多的新朋 友加入交流空间、宣布今事情啊、有些 玩友的名字写得确实比较难以辨认。小 编只好放弃、小编也提醒一下对自己的 字受有信心的玩家。如果提出资料后很 久都没看到自己的名字出现在交流空 间,就再投一次。中太奘几率不高,但 上交流空间还是比较容易的。请家来 投交流空间时一定要把字写工整啊。

姓名:李婧

昵称,专一红蝶

性别。PLMM

年龄,15岁

拥有掌机。GBA、PSP(幻想中)

最喜欢的游戏:《恶魔城》、《洛克人》、《龙珠》、《旰》、 ((FE))

Email: 398995721@qq.com

THE REPORT OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PERSON O

QQ, 264992026

通信地址,深圳市高级中学初一(5)班

邮编: 518028

想说的话,《掌机王 SP》送的礼物真真好,中奖的希 望却渺小到看不到,渴望很多friends和PSP手到擒来。 HoHo....

姓名:商蛟艳 网名:不失恋的女孩/别意我

性别。女

年龄: 15 (快16 了)

爱好,游戏,看《掌机王》,拉丁舞,听拉丁 MUSIC QQ, 404265146

地址。上海市浦东新区崂山东路 145 弄 13 号 504 室 邮编,200122

想说的话,向所有玩家写下挑战书——《掌机王》玩 家、打"SP"来找我、等你"单携"。

姓名 于晋升

THE PARTY OF THE P

性别。男

年龄, 17

喜欢的游戏《牧场物语》、《晓月》、《机战》、《洛克人》、 《口袋妖怪》、《换装迷宫》等

电话,0512-52835822

The state of the s

地址,江苏省常熟市浒浦镇新港路 8 号 201 室

邮编:215612

想说的话,我玩游戏不是一般的强,不服的来信

姓名: 丁昱文 网名 Domon

性别 男

年龄, 16

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《机战》、《银河战士》 拥有掌机: GBA (导电胶坏)、GBA SP (小心使 用中)、NDS(渇望中)

Email: whyz8@163.com

地址:安徽省芜湖一中高一(8)班 邮编: 241000

> 想说的话: 在芜湖的喜欢《口袋》 妖怪》、《机战》、《银河战士》 的就联络我吧,Yeahı

姓名:廖奕斯

昵称,掌机家族

性别。boy

年龄:20

拥有掌机, GBA, NDS or PSP (毎期期待中-----)

爱好: 除了犯罪……

地址:广东省湛江市霞山区港务局第二福利区 11 幢 3

门 301 号

邮编: 524013

想说的话,天下玩家乃是一家人。

姓名。陈彪

TANKET --

性别。BOY

年龄:19

QQ, 396114126

喜欢的游戏:"《真•三国无双》系列"、"《口袋妖怪》

系列"、"《恶魔城》系列"、《网球王子》

地址,湖北省武汉市海军工程大学学员一旅五队(不 知半年后換不換)

邮编: 430033

想说的话,我很少写信,向我这个爱游戏的军校学员 "开炮"吧」我会尽量回信的——不,一定回信」也祝 《掌机王SP》越办越好。

姓名 陈鑫郁

网名, Richard Chen

性别 男

年龄,16

喜欢的游戏。"《口袋妖怪》系列"。"《恶魔城》系列"、 "(WE) 系列"

地址: 江苏省镇江市江苏大学 3 区 208 室

邮编: 212013

QQ: 151698619

想说的话,祝愿《掌机王 SP》越办越好(

姓名:黄斌林 昵称:临时发生

性别:男

年龄:17

拥有掌机,NDS、GBA SP、GBA GBC

量喜欢的游戏:"《机战》系列"、"《龙珠》系列"、"《洛

克人》系列"、"《口袋妖怪》系列"

地址:女朋友怕我"忙".没收了……

邮编,537000

QQ, 252354161

想说的话: 你再看, 再看! 你信不信我用NDS硬你……

姓名: 阳朝

A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

性别。男

年齡:18

QQ, 50353978

拥有掌机: GB、GBP、GBL、GBC、GBA、GBA SP

最喜欢的游戏:"《塞尔达传说》系列"、"《口袋妖怪》 系列"

Email: 50353978@00.com

地址:上海市某个地方

THE REAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE PARTY

邮编: 200093

想说的话。是任饭和亦菲饭就来找我吧!

姓名。邵勇佳

性别。男

年龄。21

QQ, 398145192

最喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《最终幻想》、《恶魔城》、

《机战》

Email: shaoyongjia@126.com

地址,辽宁省本溪市 65569 部队转 65042 部队光纤

站

邮编: 200093

姓名:李健昌

想说的话,想和我交朋友的来信哦。

昵称: AXL

性别。男

年龄: 14

拥有掌机: GBA × 2、GBA SP

最喜欢的游戏:"《洛克人 EXE》系列"。"《恶魔城》系 列"、《钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲》《火影忍者 最

强忍者大结集 2》等

QQ: 365593260, 42322915t

地址,广东省江门市新会区南阳大座 704 号。

邮编,529100

想说的话,为《掌机王》而欢喜,为游戏而癫狂,为 PSP 的价格而窒息。

THE CALL OF LAND

姓名:天魔恶使 昵称:玉林番薯

性别,BOY

年龄: 18

拥有掌机。GB、GBC、GBA、NDS(准备抽中)。PSP(幻

想中)

最喜欢的游戏,"《合金弹头》系列"、"《恶魔城》系列"。 "《游戏王》系列"、"《机战》系列"、"《首金太阳》系 列"等。

Email: cgt86@tom.com

QQ: 118080639

地址:广西玉林市沿江南路 14 号 2 株 304 房

邮编,537000

想说的话,就一个字。玩!会玩才是王道!

姓名。官仕峰 昵称: 孔明, ZGL

性别」男

年龄: 22

拥有掌机:GBA(黑)、PSP和NDS(努力节俭预备中)

最喜欢的游戏:《火纹》、《逆转》

Email, GSFZGL@sina.com.cn

地址:江西省南昌市南大南院博苑 5 栋 204 室

邮编: 330029

想说的话,知音难觅啊!

The same of the same and

昵称:猪

性别。男

姓名: 关猪

年龄:19

拥有掌机:GB(卖了)、GBC(卖了)、GBA、NDS(中

奖的话)

最喜欢的游戏。《游戏王 3》、"《洛克人 ZERO》系列"、 "《机战》系列"、"《逆转裁判》系列"、《恶魔城》

Email: no-game@163.com

QQ: 108178627

地址:四川成都西南民族大学204倍箱

邮编: 610041

想说的话:Like 我所 Like 的游戏的朋友,记得与我谈 读。

姓名: 周琪區 第名: 八宝

性别: 男

年龄。1993年诞生

拥有掌机:GBA(紫)、NDS(希望抽中)

最喜欢的游戏。我和好朋友《风之克罗诺亚》、《洛克 人》和《古惑狼》带着《卡比》去《阿童木》的《恶 魔城》,从《口袋》里掏出《鬼眼狂刀》和他《机战》 《武空斗剧》

电话: 010-67684069

地址,北京市丰台区铺着榆小区二卷一楼三门 503 号

邮编,100075

想说的话,希望《掌机王SP》越办越好!我的游戏知

己越来越多!中国的游戏越来越棒;

姓名:纪春鹏

英文名: fly boy

性別: 男

Title !

年龄: 13

拥有掌机:无

最喜欢的游戏、《黄金 太阳》、《牧场物语》、《乌里奥》、

《口袋妖怪》、《恶魔城》等

地址:大连市西岗区 34 中学1年3班

郵编,116011

想说的话,意天下掌机 FANS 越玩越年轻!

姓名,林方裕

性别。男

年龄, 17

拥有掌机: PSP、GBA SP

是喜欢的游戏,"《SD 高达》系列"。"《传说》系列", "《火纹》系列"、"《机战》系列"、"《FF》系列"、"《DQ》 系列"

Email: Ify3613@hotmail.com

地址:浙江省舟山市、晋陀第三中学高一(7)班

邮编: 316100

想说的话,对我来说。 读好书、进好的大学,就是为 了将来能投身于游戏业

姓名:徐沂春

性别:男

年龄。18

喜欢的游戏:《牧场物语》、《最终幻想!• 🛮 》、《塞尔

达传说 神奇的小人帽》、《龙珠大雪险》

地址:浙江省嘉兴市-秀州中学高二(12)班

邮编:314000

想说的话,生活因为你而充实,生命因为你而美丽,游 戏因为你而简单。

中程分配短短

自《掌机王SP》第1辑就开始举行的抽奖活动得到了广大读者的热烈 支持、小编在此感谢大家的同时,也向所有读者保证抽奖的公正性,说不 定哪一天憋就是中笑者了呢。本辑我们开辟了两页专页来放一些获奖读者的反馈信息,希望他们的喜悦能感染到您,也希望各位早日成为中奖的幸运儿。如果您已经中了奖、那么小编忠心恭喜感,快将你中奖后的喜悦通过反馈表传达给大家吧。

姓名:王龙瀚 年龄:16 性别:男

奖品: GBA SP 中奖報数: 第2辑

地址: 吉林省吉林市第五中学初三(3) 班

邮编: 132001

手机: 133-044208810 OQ: 187094628

Email: ohunbaiqishi@sine.com

拥有掌机、NOS

喜欢的游戏:《机战OG2》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》想说的话:我喜欢玩《机战》。有兴趣的可以发 Email 给我。(QQ 是朋友的,手机只发短信用。)

中操聯會:当时具得很吃辣,但现在看来中NDS和PSP 更好,看望这份幸运能延续到以后。

姓名: 黄晓德 年龄: 15 性别: 男 奖品: GBA SP 中奖辅数: 第4辑

地址。广州市海珠北路 244 号 703 房

邮编:510180

21

电话: 020-83192141 QQ; 122520872

拥有掌机: GBA (透蓝)、GBA SP (黑)

事欢的游戏。《光明之魂》、《口袋妖怪》、《恶魔城》等

中黎懋書:太幸运了! 太兴奋了! 高兴得不知该说什

想说的话:永远支持《掌机王》和《掌机王 SP》

姓名: 邹字 年龄: 15 性別: 男

型品: GBA SP 中空镍数: 第4號

地址,北京市海淀区芙蓉里9号楼1505号

邮编: 100080 电话: 010-62559930

拥有掌机,GBA SP (银白)

喜欢的游戏。"《塞尔达传说》系列"、《超级大战争1+2》 想说的话。海内存知己,天涯若比邻。

中容響會,在那之前,我的GBA 早已出手。本想被弃 游戏的我默默地望着游戏的旅厚。但中斐之后,我跟 前豁然祭起了一座桥果,我又回到了那片沃土。现在, 我会永远支持游戏,永远支持《掌机王 SP》! 姓名:刘广宇 年齡:19 性别:男 垄品:GBASP 中茎锯数:第4辑

地址。辽宁省盘锦市高级中学三年一班

邮编: 124000 拥有掌机: 黑色GBA SP(奖品) 喜欢的游戏: "《口袋妖怪》系列"、《马里奥和路易 RPG》、《合金弹头 A》等

想说的话。《掌机王 SP》。天下游侠的聚义厅。

中學應意:看SP得SP不是梦。支持《常机五SP》,你可以和我一样。事受快乐的SP。

姓名:涂縫 年齡:16 性别:男 奖品:GBA SP 中奖短数:第4號

地址: 江西省南昌县莲塘镇团结北路 15 幢 28402 室

献編: 330200

电话: 0791-5713162 QQ: 49486476

Email, one1963@sina.com

拥有掌机: G8 (红, 卖了)、G8A SP (黑, 中奖)、PSP (梦想)

喜欢的游戏。"《塞尔达·传说》系列"。"《洛克人 ZERO》 系列"。《约束之地》及 各种 A·RPG

想说的话:希望大家多多支持《掌机王》,为买《掌机王 SP》而不吃早点的人来找我,让我们最后喊一声,"掌机王"。我爱你!

中雪響會: 感谢《常机 至 SP》实现我的梦想,只要真心 该意地支持《常机王》,相信小篇们会感觉到大家的爱。

姓名: 離勤 年龄: 異虎的 性別: 男

奖品: GBA SP 中奖辑数: 第4辑

地址:上海市杨浦区长白一村206号207室 邮编:200093 电话:138-71586961

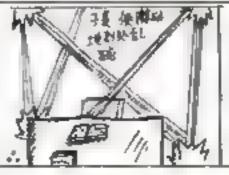
拥有掌机, GBA SP (铂金色, 中奖得的)

喜欢的游戏:《合金弹·头》、《三国志》、《瓦里奥制造》、 "《高达》系列"等

想说的话 我很高兴能成为《掌机王SP》交流空间的新朋友,我会永远支持《掌机王SP》(结交更多玩友)









中雲感言,很幸运!也很不容易!谢谢《雾机王SP》实 现了我的愿望,带给我快乐!《掌机王SP》是我必须的 书,我现在把奖券给了其他最入,考堂他们也能中奖。

姓名: 高鹏 年龄: 18 周岁 性别: 男

蕊品:GBA SP 中奖辑数:第5辑

地址。山西省临汾市第六中学高 93 班

邮编,041000 QQ: 125817699

电话: 0357-2113637 (星期日下午打)

Email: 2051255@163.com

拥有掌机、GBA SP、神游 DS(梦中)

喜欢的游戏:《黄金太阳》、《逆转裁判》、"《塞尔达》系 列"、"《龙珠》系列"等

想说的话:希望所有玩友都玩得开开心心,无忧无虑 地过着每一天。

中攀陽書。呵呵!无法用言语来表达。我心中有两句 话想对 LIKY 大哥及各位小属哥哥说,一句是"谢谢你 们, 谢谢你们创建了《常机王》, 没有你们, 就没有《学 执王》,更没有了我们这些本运读者,你们辛苦了!" (T_T) 第二句是"再来一个, 行不""可可 总之。我 会水远支持《掌机王》和我热爱的游戏的。

姓名: 许四维 年齡: 15 性别: 男

奖品: NDS 中奖辑数: 第6辑

地址:北京市东城区安定门东大街甲2号 711 室

邮编,100007

电话, 136-93036196 (星期六下午开机)

拥有掌机、GBC、GBA、SP NDS

喜欢的游戏。"《口袋妖怪》系列"

想说的话:自以为是口袋大师,愿和各地的"口袋 FANS"切磋变流。

中葉聯會:中 NIJS 典比過到闪光精灵还激动啊!

姓名. 黄文淡 年齡: 19

性别:男

奖品: 小神游 SP 中奖辑数: 第6辑

地址 广东省澄海东湖新池仔角5巷4号

邮编 515800

拥有掌机: GBC (黄)、GBA (蓝透)、SP (蓝透)、小神 游SP(中奖的)

喜欢的游戏:"《机战》系列"、"《火纹》系列"、《牧场》 物语》、《格斗之王EX2》

想说的话:希望天下喜欢游戏的人来交朋友!

中黎幣售: 想不到我会中奖,真的,希望大家也来参加。

姓名: 陈伟 年龄: 18 性别: 男

奖品: 小神游 SP 中奖辑数:第6辑

地址,天津市河东区二号桥黄岩里 6-2-203

邮編 300180

QQ_ 257935940

Email: CV19344616@263 com

拥有掌机 小神游 SP

喜欢的游戏 一切中文游戏,特别是 ACT 和 RPG 想说的话,我们在不同的地方看同样的书,这难道不是缘分吗? 中葉醬書: 哈! 哈哈! 中菜的感觉非常爽,你中菜时 也会体会到的。

姓名:马浩

年款: 16 性别: 男

奖品:小神游 SP

中奖辑数:第7辑

地址:四川省成都市 新都区新都二中高

2007 级大班 邮编:610501

QQ; 362334184

拥有掌机,小神游SP

(黑色,中奖的)、GBA (蓝,因为中了SP类掉)、NDS (望 以后会中奖)、PSP(規都不敢想)

喜欢的游戏: 太多了~~~

想说的话,音乐、游戏、动漫是俺的生命呀!

中學學會 本義 ingresse

姓名: 曲晓剛 年齢: 18

性别。男

奖品:记忆棒 中奖辑数:第7辑

地址。辽宁省本溪市第二高级中学一年五班

邮编,117000

电话: 0414-8551465 OQ, 376239354

拥有掌机:GBA

喜欢的游戏 《牧场物语》

想说的话:游戏是越玩越好玩,朋友是越多越快乐。

中契据言 李着《掌机王SP》的艾品其是热润盈眶、希 俚以后还能中奖!

姓名: 邝昊文 年龄: 14

性别: 男

奖品·记忆棒 中奖辑数:第7辑

地址。广东省韶关市武江区广东北江实验学校初二 (6) 班 (会变动)

邮编: 512023

电话: 139~22596779 QQ; 379669610

拥有掌机: GBA (黑色)、NDS (样本)、PSP (钥匙扣) 喜欢的游戏。"《火纹》系列"、"《机战》系列"、"《恶 魔城》系列"等S·RPG和ACT

想说的话,超级策略、动作游戏高手,问谁敢跟我联 机? 尽管来:

中袭毒首,希望下次抽类还能抽中我。

姓名: 苏晓洲 年龄: 18 性别: 男

奖品: NDS

中坚键数:第8辑

地址 北京市朝限区花家地南街6号中央美院附中

邮编。100102

电话 131-26798435

拥有掌机。NDS(抽中的)

喜欢的游戏:《牧场物语》和所有任天堂的游戏。

想说的话 希望更多的人都加入掌机阵营。

中类感言:更!终于有自己的掌机了,感谢那个袖剑 **煮的人**

机 注 自 曲 淡

我的野蛮女友

文 玉田瑞通

编 LIKY

早就得知了小神游SP行货推出的消息,但是 因为一直没有时间买,所以直拖到几个用后才人 手。但是在国内也应该算是第一拨了。为了庆祝, 特意买了台红色的,显得喜庆嘛!而且呀,我还 有了一位漂亮的女朋友,终于脱离了独身生活, 感觉吞天还真是离我近啊!当我兴高采烈地捧着 SP感激上帝他老人家如此眷顾我的时候,问题也 悄悄地向我靠近了……

女朋友漂亮是不假,可是性格就太有个性了, 整个一全智质的翻版(指电影里的)。经常在大街 上面动不动就对我拳脚相向,有时候还会用牙 咬……弄得我伤痕累紧,都不敢把胳膊露出来, 有时候真是太尴尬了!

一夫我给新买的SP买了条手机挂绳。结果不小心把饰物给露了出来。她看见以后,手指像(KOF)中的哈迪伦一样的冲我摆了摆,我就飘了过去。"口袋里面装的什么?还不拿出来?"面对这个问题,我相信大家肯定知道,想跟政府对抗,那是不可能的一致乖乖地拿了出来,她一眼就看见了挂绳上面的毒蛙:"哇!好漂亮哦!给我的吧?我刚好手机没看这个呢!谢谢罗!"在我还没来得及解释,她已经把绳子卸了下去。

"咦?这是什么啊?"槽!终于注意到我的 SP了|我忙解释:"这是游戏机······SP""又买这么小孩子的东西|啊?想死啊?"我忙打开电源给她演示(瓦里奥制造)。这可是杂志推荐的洪MM心备游戏哦!我也是特意烧的。早就想到她万一看见了,我好拿这个当掩护,现在终于派上了。

"不好玩!什么嘛!还没知道怎么按,就玩完了!不玩了!对了,这个破烂东西多少钱啊?"我的天!这怎么就成破烂东西了?要知道有多少人听见这句话以后会昏倒啊!"两,两百。""什么?两百?骗我的吧!你平时看的书上面,可不是这么说的啊!"

完了,以前想拉她下水,经常给她看游戏杂志,这回算是完了!我只好把价格告诉了她…… 结果,我的胳膊上面又多了N个牙印。 "先别,别动手!"我龇牙咧嘴地亵求着。"有话直说,给你留遗言的权利!""其实,这个不是游戏机那么简单,它是新的多媒体娱乐装备。"事到她今,我只有这么说,才可能逃过一劫。"哦?真的?"看来有希望,我赶紧继续说下去:"它可以听MP3,看小说,看电影,还可以看电视,拍数码相片····"女友的眼睛里面闪耀着星星:"那,也可以听阿杜的歌啦?""当然,当然,""那花了那么多钱还算值得"天,早知道提阿杜育这么大的作用,我胳膊上面的牙印不就省了?我具傻得可以!

"你还有什么卡带啊?"我手里只有盘《KOF EX?》,可这也不适合她啊,可是又没办法不给她玩,只能插到 SP 里面了。

"脏(这个好玩)你怎么不早拿出来?"啊? 不会吧!"这个女孩好漂亮。我就要她!还有那个!"我——按照她的意思选好角色,还特感给 她选了简易必杀。然后……

"这个鲁智深好讨厌」你帮我打他! "《KOF》 里面怎么会有'智'深呢? 我凑过去一看,原来是 陈可汉这个胖子

终于结束了,女朋友问我:"这个里面(指烧录卡)可不可以把《流星蝴蝶剑》烧进去啊?"我几乎昏倒:"这个,应该可以吧?""那好,你明天就给我烧一个吧!要是不给我做到的话,你就准备好受死吧!不过为了表扬你买这么一个有趣的东西给我,我决定奖励你一个……漂亮的手表!"

白岩松说得对、痛、井快乐着!



机

王

他.



文 郑夕 编 LIKY

本人是超级《掌机王》和电子产品发烧王、又是穷得盯当响的学生仔,因此常到一手电子电场逛逛。寝室里的一位荤发终于打算把他的步步高复读机换成 SONY CD机了,可惜的是他只有500 来块钱,但他又想要个 SONY 高档 CD机,还口出狂言: 对周杰伦这样杰出的歌手, 听他的音乐, 一定要用高档货, 否则就是对他和他的音乐的侮辱。为了满足他对小周的崇拜, 更因为他想用小少的银子圆他的高档 CD 梦, 我决定陪他到一手电子市场转转。没想到, 这一转, 居然有意想不到的收获。

我是个一个月不转三手电子市场就心痒的人,因此我对三手市场比较了解。进入一手市场进了几家,基本找到了符合至友条件的SONY高档CD机,他此刻就打算实,我总再转转吧,搞不好还有更划算的呢,于是我们又继续逛。又逛了一会,走到了一家以前买过二手耳机的店铺前,往柜台里一瞧,我和室友都吓了一跳——那不是摆着一台NDS吗,NDS可是游戏店的专利啊,这老家伙(老板有50来岁,所以我亲切的称他为老家伙)什么时候开始做这生意了?带着疑问,我叫了声。"老板,来给我们拿拿东西。"

老板笑道:"哦!是你啊,又给我介绍生意来了,要目机还是随身听?"

我说: "是啊! 先把白色那个机子 (NDS) 给 我拿出来看一下。"

老板边拿边说:"那不是随身听,那是台从美国原装进口的掌上电脑,我前几天才收的,挺不错的,可以玩游戏,还带两个彩屏呢!"

我和室友禁不住都笑了,这老家伙也太跟不上时代了吧,居然连NDS都不知道,也难怪、NDS长得还真有点像掌上电脑。把NDS拿在手上好好看了一番,机子大概有9成新,触控笔也还在,惟一的缺点是意在拇指上的那个小滑块和挂机绳不见了。启动电源后发现它居然是美版的NDS,怪不得老板说它是从美国进口的呢,机子里装了一盘GBA日文版〈塞尔达小人帽〉卡,好像没有坏点,又仔细检查了一番,总体感觉还不错。

老板在一旁框道: "快别试了, 机子快没有电了, 我没有它的充电器。你们买不买, 看你们是熟人, 机子又是英文的, 1000 块拿走。"

我们正打算离开那儿商量一下,老板突然又说:"如果你们要的话,给你们再优惠一点嘛!"室友也是个对掌机比较了解的人,在我对室友做工作的情况下,他决定不买CD买NOS了,我们就去和老板讲价了。

我对老板说。"老板,那个英文的机子拿着也没什么用,再说你有没有充电器,我们拿着也没什么用,如果价格便宜点,我们倒还可以拿着。400元,你卖不卖。"

老板把舱阴了一下,想了一会,说:"你们给的价也太低了,看你们是熟人,给700元就拿走,要是别人,1000元我还不一定卖呢。"

我和宰友又商疆了一下,决定再砍些,况且我们身上加起来只有600多元钱。我们又对老板说:"老板,既然是熟人,那我们就明说了,你再让一点,我们也不说什么,400元了,600元成交。如果你不卖,那就算了,再说,我们今天只带了600多元钱。"

老板想了一下,我们又把钱包拿了出来,他也看见了我们的确只有600多元钱。我们又和他说了一下,最终以630成交,一台NDS,还外送了一副,二手SONY 耳机。临走的时候,老板还对我们说:"以后再来哦!"有朋友要买赔身听、学上电脑和其他电子产品的,都到,我这来饿,慢走。"老板还边笑着跟我们招手,我和空友沉浸在一片繁悦中回到了学校。"老板人真好啊!"我们说道。

回到寝室后, 室友好好把NDS检查了一番, 感慨地说: "今天过得真有意义啊! 太划算了, 可惜的是没有NDS卡带和配件……唉, 你说三手市场的东西怎么那么便宜啊, 1500的 SONY OD 只卖500, NDS 卖600, 都还跟新的一样! 是不是机子哪儿有毛病哦。"

我笑道:"不是机子有毛病、是你有毛病。去 之前我就给你说过,二手市场的东西价格不可思 议,有时便宜到你不敢想象的地步,所以平时多逛 逛二手市场对你没坏处。"

后来室友又到游戏店了花 400 大洋买了一盘 (山脊赛车 DS) 外加 NDS 的电源,就开始了他的 NDS 生涯了! 虽然还是花了 1000 多大洋,但总的 来说还是划的来。

后记:我觉得现在买游戏机不一定都要到专门的游戏店买,大城市的二手市场都不错,一般来说都有一些二手主机。玩友们其实都可以去二手市场淘淘金,多去几次,一般都能淘到满意的主机。而且在二手市场买东西有个好处,那里的老板一般不会作假,不用在游戏店和18斗志斗勇了。

机

王

铀

13

创新无极限

虽说影响游戏品质的因素很多,但游戏中 一个好的创意往往能一下了吸引住玩家的眼球, 带给他们耳目 新的感觉,让游戏大获成功。可 以说一个好的创意之于游戏,就像黑暗中一道 亮裥的霓虹, 是那么的光彩夺目。而大多数玩 家指责掌机(尤指 GBA)是创意的废墟,看看 GBA上那数以干计的冷饭作品就可知道一二了, 但纵使掌机再小,也不能束缚住创意无限广阔 的空间,总有那么几个闪光点让我们眼前为之 一亮并为之着迷。

操作方式的创新

掌机的机能毕竟有限, 在掌机上真正体验 到家用机的感觉还是不太现实, 即使能在 PSP 上玩到 (頁 三国无双) 也是缩了水的。掌机有 掌机的特点,它的优势在于使携,操作简单,这 机 也正是百年老店任天堂的游戏理念,所以老任 能执掌掌机界这么多年。操作简单不等于乐趣 减少,相反,操作方式的创新往往能带给我们 里大的椋產。《瓦里奥制造 大圆转》大家都不 陌生吧,这是一款将老任优秀创意发挥到极致 的作品。抛开(瓦里奥制造)本身极臭创意的群 戏形式,光是(大回转)那另类的操作方式就令 人称奇。完全不用十字键,只需晃动 GBA 便能 游戏,说着不过瘾、只有自己亲身体验了才能 感受到那份独特的快乐。记得里面有个"小钢 珠上楼梯"的BOSS关,游戏的节奏忽快忽慢。 回旋楼梯上布满机关, 依据节奏晃动GBA 才能 顺利登上楼梯,一个不小心就会失足掉下去,导 致前功尽弃。我当时打得是手舞足蹈, 屏住呼 吸,连大气都不敢出,那份刺激快乐的心情至 今难忘。游戏的代入感真的很强, 那一个个短 小刺激的小游戏仿佛有魔力 般,拉着你的身 体让你情不自禁地跟着GBA一起转动。记得 UCG的"黄金眼"上一个小编对此游戏的评语 是: "看别人打此游戏绝对也是一种享受,看着 他们身子随游戏 起晃动的样子真是太好笑 了」"这款游戏真的太棒了。它的成功是毋须 质疑的,而创意是其成功的法宝。下面再说说 刚发售不久的《大金刚摇摆之王》,一款同样 出至任氏的简单好玩的游戏。大金刚也算得上 任氏的招牌人物了,而这 次游戏的玩法却完 全不同,主要是通过操作L、R键来控制大金刚 的双手来抓住物品,大金刚会以抓住的物品为 支点不断旋转,玩家要操纵大金刚不断寻找新 的支点前进,不但要注意避开敌人, 还要利用 旋转来开启各种机关。对于一款ACT游戏而完 全不用到十字键,带给玩家的可以说是一种全 新的体验, 特别是到了游戏后期, 关卡的设定 异常精彩,游戏的节奏和紧张的气氛也把握得 恰到好处,常常让人在手忙脚乱之后又大吵过 瘾。什么是游戏的创意?这就是创意,没有什 么开天辞地、大刀阔斧的改革,仅仅是一个细 微的操作方式的改变。就带给了玩家非同一般 的感受,不得不让人叹服啊.



▲《大回转》另类的 操作方式让玩歌乐此不疲。

喜戏要素的创新

游戏的要素很多,但增加一个极具创意的 要累往往能给游戏带来脱胎换骨的改变。这里 重点谈谈"(我们的太阳)系列"。这款游戏不愧 是小岛秀夫这位天才制作人的作品, 居然想到 将真实的阳光导入游戏中,真不知道他的脑袋 里还有什么奇特的创意。(笑) 就其本质来说, 〈我们的太阳〉不过是一款普通的迷宫冒险游 戏,而因为新增加了太阳的要素,其游戏性就 发生了翻天覆地的变化。主人公手拿太阳枪(当 然二代还有什么太阳剑、太阳锤之类的东东), 与吸血鬼、丧尸们展开了殊死的搏斗, 武器会 消耗能量槽,而能量槽的积攒需要将GBA 拿到 真正的阳光下照射才行,同时一些迷题的解决 也需要利用到阳光。这样就很好地将人、太阳、 游戏这三样本无关联的东西巧妙地联系到了 --起,带给玩家很大的新奇感。(当然也害苦了我,

本栏目文章仅代表作者个人观点。不代表本刊立场。

被

试想在重庆夏天那高达40多度的阳光下,一边 挥汗如雨。一边痴痴的玩着 GBA, 我都快成商 店里的烤鸭了!)除了真实的阳光,另一个比 较重要的就是真实时间的导入了。可能首先将 真实时间带入到掌机游戏的要算是 GBC 上的 《口袋妖怪 金 银》了,游戏的时间观念很重。 并且是与现实同步的,早中晚能捕到不同的怪 物,有些特殊事件也必须等到特定的时间才会 发生。这些都带给了口袋迷全新的乐趣,并大 大增强了游戏性,而这一系统也保留至今,成 为"(口袋) 系列" 必不可少的要素。将时间很 好地引入游戏的例子还不少,如"《牧场物语》 系列"、新出的《千年家族》,都有不少精彩的表 现。碍于篇幅,就不一一介绍了。虽然我在这里 只提到了阳光和时间这两个游戏要素,但从中 我们可以看到,一个具有创意的游戏要素能为 游戏锦上添花,增添不少乐趣。



全新的游戏形式

游戏业发展了几十年,一直在不断壮大。游 戏类型也从最初单纯的ACT、STG发展到今天 的RPG、SLG、AVG等众多的类型,呈现出百 花齐放的繁荣局面。而在掌机这块肥沃的土壤 中,也出现了许多经典的类型,(逆转裁判)就 是其中的开拓者,它开创了法庭推理文字 AVG 的新游戏形式,并且将之结合得非常巧妙。游 戏把一般人无法接触的法庭案件引入了游戏带 给玩家,又用了夸张的搞笑手法让本来严肃紧 张的法庭充满了笑料,更加的平易近人,再加 上它那惊险曲折的故事剧本,个性鲜明的人物 形象,细致的游戏画面和很好地渲染出气氛的 音乐,都给人留下了极为深刻的印象。让人一 旦上手,就欲罢不能。当我们控制着主人公成 步堂经过一系列细致入微地调查, 严谨缜密地 推理,然后抽丝剥茧般地找到事实真相,为辩 护人成功辩护,完成一次次漂亮的逆转时,心中油然而生的成就感是无可比拟的。可以说"(逆转) 系列"是 GBA 上最优秀的原创游戏之一,值得每一个掌机玩家反复玩味。

最后关于新一代掌机游戏创新的一些感想。 随着次世代掌机NDS、PSP的发售,我们 似乎看到了掌机游戏创新更加光明的前景。 NDS本来就是一台异质学机, 双屏 + 触摸的设 计为其创新提供了 先天的条件,而我们也确实 看到了(瓦里奥制造 摸摸乐)、(为你而死)、 《异色代码 双重记忆》等优秀软件带来的全新 乐趣,让人叹服游戏的精巧创意。但不可否认, 双屏的设计就是一 把双刃剑,不好好利用就会 带来相反的效果,如我们看到的现在NDS上的 许多RAC、ACT游戏,往往都是上屏游戏画面、 下屏地图画面的设计,完全没有发挥出双屏的 特点和优势,双屏在这里简直就是一种浪费。 而触摸在大多数情况下也是鸡肋. 有的游戏好 像是为了触摸而触摸、触摸不仅没带来乐趣, 反而让操作更加不方便了。反观PSP,现在的 大多数软件都是家用机上的移植作,完全没有 发挥出掌机的特点,创新更无从谈起。其实凭 借PSP强大的机能和众多的扩展接口,有很广 阔的创意空间,例如可以像 EyeToy 那样实现 人机互动。这世上没有做不到,只有想不到,关 键看游戏厂商怎样利用 NDS 和 PSP 的特点量 体裁衣, 做出又有创意又有乐趣的游戏来。在 GBA那样贫弱的机能上都能做出那么有创意的 游戏,这两款高出 GBA 性能 N 倍的次世代掌机 就没有理由做不出来。游戏创意最终的受益者 都是我们广大玩家。耶稣曾说:"上帝只会存在 于笃信他的人的心中。"我们也坚信未来 定会 有许多充满创意、精彩有趣的游戏让我们慢慢 品味的,就让我们期待新游戏带给我们的惊喜 198

曲



表示这类读《论出资制》

◆Nimendo◆A - AP 。◆ Zutis年 + 戶 F E、◆ Ex 2

WAVE SHUP SWOOT!

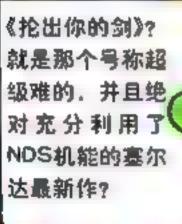
- ◆ 人◆自帶是福功能◆4800日元
- ◆对应无线联机













































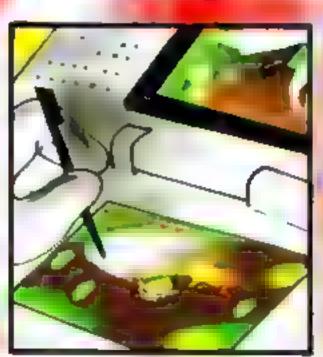






































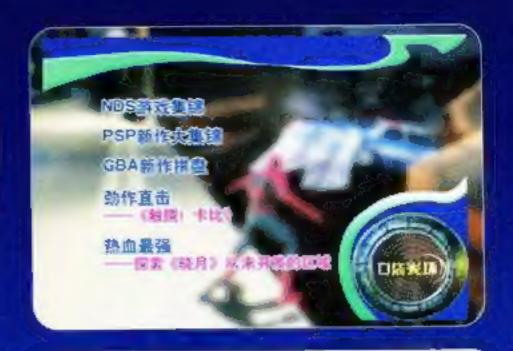








A BAR OF THE STATE OF THE STATE





带给你恶搞作品《蛋兽英雄》和 AVG 作品《假面 幻影杀人事件》的演示影像。



这里有《未名传奇》、《蜘蛛人 2》和《三国志 Y》 的演示影像!

GBA新作拼盘





首先是《洛克人 ZERO4》热血宣传影像!接着是《真·三国无双 ADVANCE》等四款已发售 GBA 游戏的演示影像,让你沉浸于 GBA 的世界中。

到作直由



《触撲!卡比》

初次登陆 NDS 平台的《卡比》完全摒弃了按键操作, 来看看游戏独特的操作方式和精彩的舞台设计吧。



探索《曠月》从未开发的区域

ロゴリンプラスリファ

利用 BT 的出城来探索《晓月》从未开发的处女地,你会发现许多不为人知的秘密。

192



参与方法的

只要在2005年5月5日前(以邮戳时间为准)剪下本辑"掌门人SP"栏目中179页右下角的印花,并贴在信封背面或明信片背面寄至"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收,邮编730020",你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第16辑上公布,敬请关注!



E EIEF

超值赠品

NINTENDODS.

游戏图鉴记事本

口袋光环 **VOL.15**

时尚掌机等仿拿



定价: 12元

ISBN 7-88488-387-2

每辑都有大奖 毎辑都有惊喜

只要购买《掌机王SP》,就有机会获得PSP、NDS、 小神游SP以及SMS2记忆棒、每镜都有大奖送出、每镜都 有惊喜给你! 第15辑将公布第13辑大奖名单, 别错过。

> 一口類光双光核+掌机王SF手册+精美體品 はというなって」。